Rivista di giochi "intelligenti"

Anno III n. 3 - Marzo 1982 - L. 2.500

PERGIOCO



LE NOVITÀ DEL SALONE

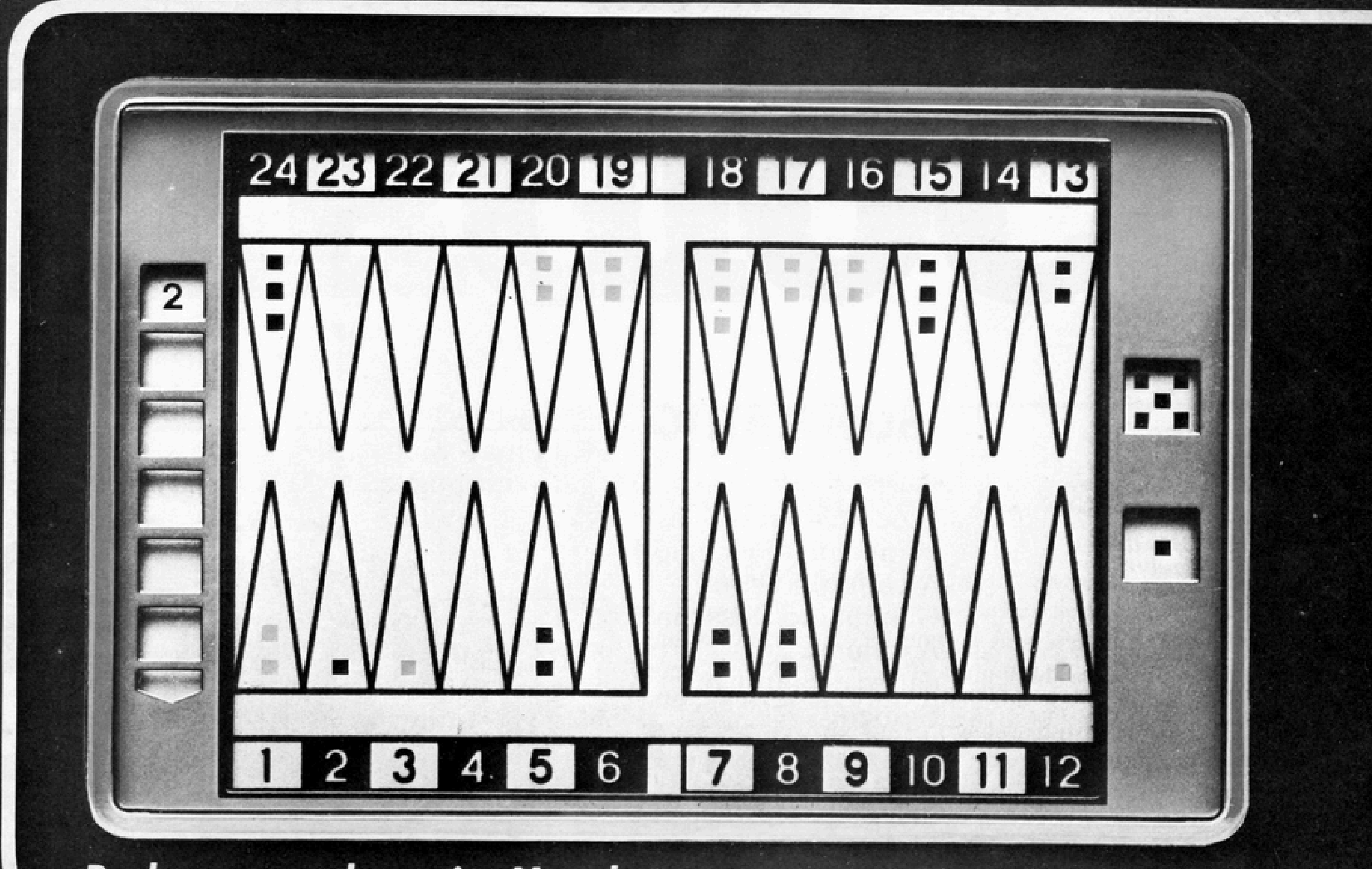
A COLLOQUIO CON DOSSENA

I GIOCHI DI GARGANTUA

GANDINI/PISOLINO

Spedizione in abbonamento postale


L'originale.
SARONNO
ILLVA
AMARETTO
di
SARONNO
ORIGINALE
ILLVA
SARONNO
Specialità della ILLVA di Saronno.



Backgammon elettronico Mattel.

"Con la corsa all'indietro riesco sempre a vincere."

Gioco di posizione, corsa all'indietro... con il computer del Backgammon elettronico Mattel potete usare qualsiasi tattica.

Voi sceglierete il livello di abilità giusto per voi - ce ne sono ben sei - e il computer è subito pronto ad accettare la vostra sfida.

Se siete ancora agli inizi, il computer vi stimolerà a diventare sempre più bravi. Per imparare basta osservare le sue mosse e la sua strategia.

E poi, per rendere la partita più viva ed emozionante, potete giocare anche con il dado del raddoppio.

Dietro un computer così perfetto c'è la tecnologia d'avanguardia Mattel, la stessa che ha creato anche altri giochi entusiasmanti come gli Scacchi, il Ramino e il divertente Arruffacervelli che vi sfida su giochi di parole e numeri.



Tutti i giochi elettronici Mattel sono garantiti.



MATTEL®

Alta tecnologia, alto divertimento.

TBWA

Rivista di giochi "intelligenti"

Anno III n. 3 - Marzo 1982 - L. 2.500

PERGIOCO

PERGIOCO
Rivista di giochi "intelligenti"

Direzione Amministrazione Abbonamenti:
Pergioco s.r.l.
Via Visconti d'Aragona, 15
20133 - MILANO
Tel. 02/719320
Direttore Responsabile:
Roberto Casalini
Redazione:
Marco Donadoni
Sergio Masini
Jolanda Maggiora
(grafica e segreteria di redazione)
Hanno collaborato a questo numero:
Gaetano Anderloni
Carlo Animato
Adolivio Capece
Luciano Cavalli
Alberto Da Pra
Giovanni Gandini
Marco Iudicello
Nory Mangili
Giovanni Maltagliati
Roberto Morassi
Pier Andrea Morolli
Claudio Nardi
Elvezio Petrozzi
Raffaele Rinaldi
Carlo Eugenio Santelia
Marvin Allen Wolfthal
Fotografie:
Beppe Buccafusca
Copertina:
Lupo Mannaro
Abbonamento Annuo:
(12 numeri) L. 25.000
Raccomandato:L. 28.500
Arretrati: L. 5.000
Per l'Italia Distribuzione: SO.DI.P.
"Angelo Patuzzi" s.r.l.
Via Zuretti 24 - 20125 MI
Pubblicità:
Mauro Manni
c/o Editoriale
FAMA
P.za Repubblica 12
tel. 02/667179-639231
20124 - Milano
Registrazione Tribunale di Milano nr. 327 del 5/8/80
Composizione e Stampa:
Grafiche Signorelli
Calvenzano (Bergamo)
Fotoliti:
Fotolito Lorenteggio
Via Pantigliate 8 - MI
Pubblicità inferiore al 70%

SOMMARIO

DA GIOCARE



Organo Ufficiale della BEA
Backgammon European Association



UN SALUTO AI LETTORI

Assumo, a partire da questo numero, la direzione di Pergioco. Il mio primo saluto è rivolto ai lettori, che in questi diciotto mesi ci hanno seguito e incoraggiato decretando il successo della rivista. Saluto poi il mio predecessore ringraziandolo per l'opera svolta, e assieme a lui ringrazio i collaboratori che hanno ritenuto di dover rassegnare le loro dimissioni.

Pergioco prosegue, fedele all'impostazione con cui è nata: essere strumento di informazione, fungere da momento di raccordo per chi si diverte a giocare e non se ne vergogna.

Pergioco prosegue serbando la collaborazione e l'apporto di gran parte degli amici che, a partire dal primo numero, hanno deciso di accompagnarci nella nostra avventura.

Pergioco prosegue con l'intenzione di far meglio, di offrire ai propri lettori articoli più interessanti, rubriche più qualificate, firme più prestigiose.

Pergioco prosegue con l'intenzione di diventare migliore nella veste grafica e più corposa per quanto riguarda pagine e contenuti. Non aggiungo altro, ma i prossimi mesi porteranno nuove e gradevoli sorprese.

Qualche sorpresa c'è anche questo mese: i nuovi arrivi. Il fondatore di "Linus", Giovanni Gandini, firma una rubrica fissa (Pisolino) in cui verranno proposti, con un tono colloquiale e "antiscientifico", giochi vecchi e nuovi.

Degli scacchi si occupa Adolivio Capece, maestro nazionale e titolare di apprezzate rubriche su "Il Giornale nuovo" e "L'Europeo", affiancato da Marco Iudicello per le cronache nazionali.

Un giovane giornalista napoletano, Carlo Animato, inizia la sua collaborazione ai servizi di attualità con un'intervista su gioco e teatro a Ferruccio Soleri, l'Arlecchino di Strehler: una piccola coda di Carnevale.

Nomi nuovi anche in alcune rubriche: Elvezio Petrozzi, presidente dell'AIGI, cura la rubrica di Master Mind. Al Cubo, Luciano Cavalli, che inaugura anche una nuova rubrica di rompicapi. Allo Scarabeo, Nory Mangili.

Menzione speciale, infine, per Jolanda Maggiora, che segue la grafica e la segreteria di redazione. È già brava, ma datele qualche mese: diventerà impareggiabile anche lei.

Roberto Casalini

"I giochi e gli uomini" di Roger Caillois

GIOCO E CIVILTÀ COMPAGNI DI VIAGGIO

di Roberto Casalini

In un classico dell'antropologia, l'attività ludica diventa una chiave privilegiata per comprendere gli elementi di fondo della cultura, per studiare le differenze tra le varie culture

"Il gioco riposa e diverte. Evoca un'attività non soggetta a costrizioni, ma anche priva di conseguenze per la vita reale. Si contrappone alla serietà di questa e viene perciò qualificato frivolo. Il gioco, infatti, non produce alcunché: né beni né opere. A ogni nuova partita, giocassero pure per tutta la vita, i giocatori si ritrovano a zero e nelle stesse condizioni che all'inizio. I giochi a base di denaro, scommesse lotterie, non fanno eccezione: non creano ricchezze, le spostano soltanto."

La definizione, lapidaria e apparentemente impietosa, compare nelle prime righe de *I giochi e gli uomini* (sottotitolo: *La maschera e la vertigine*), capolavoro del francese Roger Caillois e testo capitale dell'antropologia contemporanea. La definizione è impietosa solo in apparenza perché, partendo dalla gratuità del gioco, Caillois rintraccia, in un'opera fitta di rimandi e piena di partecipazione allo spirito del gioco, i fili molteplici che legano questa attività alla storia della civiltà.

L'autore. Se aver dedicato ai giochi il proprio lavoro principale è indizio di stravaganza, non si tratta dell'unico indizio: tutta l'attività di Caillois evidenzia la sua natura di intellettuale anomalo, sempre in bilico tra ufficialità e anticonformismo. Nato a Reims nel 1913, diplomato all'École pratique des hautes études, Caillois coniuga con disinvoltura milizia surrealistica e carriera diplomatica, stringendo amicizia con Georges Bataille, facendo parte del Comitato di Liberazione francese a Londra ed effettuando, per conto del Governo provvisorio, una missione in Sudafrica. Nel frattempo, dirige riviste come *Les lettres françaises* (1941-45) e *La France Libre* (1945-47). Nel dopoguerra, vengono le esperienze di *La Croix du Sud*, la prima collana europea dedicata alla narrativa sudamericana, che Caillois dirige per l'editore Gallimard, e la fondazione della rivista internazionale di "filosofia e scienze umane" *Diogenes*.

Accademico di Francia dal 1971, muore nel 1978. Il suo posto all'Académie viene preso dalla scrittrice Marguerite Yourcenar che, nel tradizionale discorso d'elogio dedicato al predecessore, valuta *I giochi e gli uomini* l'opera più affascinante di Caillois.

Caillois e i giochi. Pubblicato in Italia un quarto di secolo dopo la sua comparsa (Bompiani, 1981, collana "Il Nuovo Portico", traduzione di Laura Guarino, con un ricco e puntiglioso apparato di note a cura di Giampaolo Dossena), *I giochi e gli uomini* è la più affascinante summa che sia mai stata tentata sui giochi, e ha un solo antenato illustre: *Homo Ludens*, del 1938, opera capitale del grande storico olandese Johan Huizinga.

Dopo aver esordito definendo il gioco "attività gratuita", il libro pone in luce il paradosso insito nella vicenda ludica: il contrasto tra "un'attività minore, ritenuta trascurabile, e i risultati essenziali che... vengono iscritti a suo merito" da schiere di storici, psicologi e studiosi vari, che vedono nel gioco "una delle molle principali, per le società, dello sviluppo delle manife-



Maschera al Carnevale di Venezia: il gusto di travestirsi e di assumere, temporaneamente, un ruolo diverso dal proprio, è parte essenziale del gioco, ed è definito da una categoria, la mimicry.



Un esempio di agon: due giocatori di scacchi, da El libro de ajedrez di Alfonso X il Saggio re di Leon e di Castiglia (Madrid, Escoriale).

stazioni più alte della loro cultura e, per l'individuo, della sua educazione morale e della sua evoluzione intellettuale."

Per Caillois si tratta di un falso paradosso, perché gioco e civiltà marciano di pari passo, e anzi il gioco è uno degli strumenti privilegiati per comprendere la differenza tra le varie culture. Tra una cultura, per esempio, che pratica soprattutto la competizione e sottolinea il valore individuale, e una cultura che si affida soprattutta all'alea e concepisce l'uomo passivo e inerme di fronte alla sorte. Tutte le culture sono permeate dal gioco: ciò è reso possibile dai "significati estremamente vari e fecondi" che il concetto possiede e, soprattutto, "dalle disposizioni psicologiche che esso sviluppa e traduce." Un particolare fondamentale accomuna tutti i giochi e su ciò, giustamente, Caillois insiste: "ogni gioco è un sistema di regole. Esse definiscono ciò che è o non è *gioco*, vale a dire il lecito e il vietato. Queste convenzioni sono al tempo stesso arbitrarie, imperative e senza appello. Bisogna giocare secondo le regole o non giocare affatto."

La classificazione dei giochi. Quattro sono le categorie fondamentali in cui, secondo Caillois, vanno suddivisi i giochi: Agon, Alea, Mimicry e Ilinx, ovvero competizione, caso, simulacro e vertigine. *Agon* è il termine scelto per indicare i giochi basati sulla competizione, "vale a dire su un cimento in cui l'uguaglianza delle probabilità di successo viene artificialmente creata affinché gli antagonisti si affrontino in condizioni ideali, tali da attribuire un valore preciso e incontestabile al trionfo del vincitore". Appartengono all'agon gli scacchi e la dama, il calcio e la boxe, il biliardo e le bocce, e così via.

Con la parola latina che designa il gioco dei dadi *(alea)*, Caillois indica tutti i giochi che si fondano "su una decisione che non dipende dal giocatore e sulla quale egli non può minimamente far presa; giochi nei quali si tratta di vincere non tanto su un avversario quanto sul destino". Questo gruppo di giochi è facilmente identificabile: corrisponde all'azzardo.

La terza categoria, la *mimicry*, prende il nome da un vocabolo inglese che indica il mimetismo degli insetti ed è caratterizzata dal gusto di assumere, temporaneamente, una personalità diversa dalla propria. La maschera, la bambola, i travestimenti e i costumi, le imitazioni infantili (giocare alla mamma, a guardie e ladri) e l'illusionismo fanno parte a pieno diritto della mimicry.

Sotto la categoria di *ilinx* (vocabolo che nel greco classico designa il gorgo) vengono raggruppati, sotto il segno della vertigine, i giochi che hanno in comune il tentativo di distruggere per un attimo la stabilità della percezione facendo subire alla coscienza, lucida, una sorta di voluttuoso panico". Il riferimento è ovvio: dall'altalena all'autoscontro, dalla giostra alle montagne russe, dall'ottovolante al trapezio, appartengono all'ilinx i giochi in cui "si accede a una specie di spasmo, di trance o di smarrimento che annulla la realtà con vertiginosa precipitazione."

La classificazione del Caillois dà luogo a ulteriori incroci e suddivisioni, che ispirano all'autore tabelle classificatorie degne di un botanico. Molti giochi di carte, per esempio, sono una combinazione di agon e alea. Il role-playing, dal canto suo, fonde agon e mimicry.

Giochi e società. La classificazione dei giochi fatta da Caillois trova dei corrispettivi nella vita sociale. Lo stesso Caillois ha elaborato una tabella in cui, per i giochi, trova tre corrispettivi: a) forme culturali che restano in margine al meccanismo sociale; b) forme istituzionali integrate alla vita sociale; c) degenerazione.

Per l'agon, il corrispettivo a) è dato dallo sport, il corrispettivo b) dalla concorrenza in campo commerciale, nonché dagli esami e concorsi. La degenerazione dell'agon produce invece violenza, volontà di potenza, astuzia e inganno.

Nel caso della mimicry, le forme corrispettive ai margini della vita sociale sono il Carnevale, il teatro, il cinema e il mio divistico; le forme istituzionali legate alla vita sociale sono l'uniforme, l'etichetta, il cerimoniale e le professioni rappresentative: la degenerazione produce alienazione e sdoppiamento della personalità.

In tutte le forme di gioco, insomma, il legame con la società balza agli occhi con chiarezza, tanto che si potrebbe porre il problema se siano stati i giochi, con il loro sistema di regole, a costituire la base delle norme che regolano il vivere civile, o se sia avvenuto il contrario. Anche questo problema, per Caillois, non si pone. L'importante è che "attraverso il gioco, l'uomo si trova in grado di neutralizzare la monotonia, il determinismo, la cecità e la brutalità della natura. Impara a costruire un ordine, a concepire un'economia, a stabilire un'equità."

CAILLOIS uno dei nostri

a colloquio con Giampaolo Dossena

L'edizione italiana di *Les jeux et les hommes* di Roger Caillois è stata curata, per Bompiani, da Giampaolo Dossena, il più profondo conoscitore di giochi del nostro paese. Nato a Cremona nel 1930, Dossena dopo un'esperienza venticinquennale nel mondo dell'editoria (ha lavorato presso Sansoni, Feltrinelli, Rizzoli, Mondadori, Il Saggiatore e Bompiani) si è dedicato al giornalismo, esordendo su *L'Espresso*.

Attualmente è redattore della *Stampa* e cura, ogni sabato, una rubrica di giochi che appare sul supplemento *Tuttolibri*. Sui giochi ha scritto, tradotto e curato parecchi volumi, tra cui *Solitari con le carte e altri solitari*, attualmente in corso di ristampa negli Oscar Mondadori. Lavora a un nuovo volume, che si intitolerà *Giocare con le parole*. A Giampaolo Dossena abbiamo rivolto alcune domande sull'opera del Caillois e sulla situazione del gioco in Italia.

Quali sono i pregi del libro di Caillois? In che cosa può aiutare un giocatore?

"Il pregio massimo del libro di Caillois sta nel fatto che l'autore era una persona intelligente e spiritosa, un ex-surrealista, un uomo che aveva molto giocato, molto viaggiato e osservato giocare, molto conosciuto le altre culture e sperimentato giochi che, in quell'epoca, non faceva quasi nessuno.

Caillois non è lo psicologo, il pedagogista, l'etnologo che osserva le scimmie chiuse nella gabbia dello zoo. Caillois è uno dei nostri: cerca di capire, di classificare e di raggruppare i giochi che ha fatto, che conosce, e leggendolo non ci si sente mai sotto il vetrino del microscopio — o del telescopio — dell'osservatore estraneo".

Perché, c'é anche chi guarda i giocatori attraverso il microscopio?

"Certo che c'è. In partico-

lare mi riferisco al libro in quattro volumi intitolato *I giochi*, che l'editore Armando ha pubblicato negli stessi giorni in cui usciva il Caillois. È una specie d'enciclopedia di teorie sul gioco, ed è importante, bisogna averlo in casa e consultarlo ogni tanto, ma è l'esempio classico di libro *sul* gioco, scritto da chi magari gioca *anche*, però nel momento in cui scrive non gioca, e cerca piuttosto di capire a cosa può servire il gioco in una scuola, in un istituto di rielaborazione, in un istituto sperimentale.

Il pregio del Caillois è la partecipazione senza riserve allo spirito del gioco. Quali sono invece i limiti, le parti in cui il libro è maggiormente invecchiato?

"Il libro è del 1958, e in questo quarto di secolo sono accadute un'infinità di cose, che lui ha in parte intuito. Caillois, addirittura, accenna già ai giochi di simulazione strategica e ai giochi elettronici: mi sembra una prova di grande sensibilità. In altri terreni Caillois è un po' meno sensibile, e i giochi in scatola, forse, sono il suo tallone d'Achille. Non è un caso che citi solo il Monopoli, facendo l'unico ruzzolone nel libro perché dice cose sbagliate".

Caillois associa i giochi in scatola al dilagare delle mode, preconizzando per essi una durata sempre più breve...

"Su questo sono abbastanza d'accordo con lui. Quando vedo un gioco nuovo, mi chiedo sempre quanto durerà, penso invariabilmente che durerà poco e devo dire che i fatti mi danno ragione. I giochi in scatola classici che si sono affermati negli ultimi cinquant'anni credo che ci troveremmo d'accordo a contarli sulla punta delle dita, e sono il Monopoli, lo Scrabble-Scarabeo, il Master Mind che è già molto più recente, e poi che altro? Secondo me il Cluedo, che in Italia non ha molta fortuna ma che è un gioco fondamentale".

Il gioco in scatola non è l'unico argomento in cui Caillois mostra dei limiti. C'è per esempio, da parte sua, una certa riprovazione nei confronti di chi gioca da solo.

"Hai ragione, neanch'io sono d'accordo quando Caillois esprime certi dubbi sul piacere di giocare da soli. L'ho già scritto tante volte e lo ripeto: secondo me il gioco solitario, che nei nostri anni sta ricevendo un impulso straordinario dai giochi elettronici, non va preso sottogamba né, tanto meno, ghettizzato. Il gioco solitario, anzi, andrebbe considerato nelle possibilità che offre di recuperare certi valori, non tanto di concentrazione quanto, più propriamente, di raccoglimento, che possono apparentarlo a esperienze di carattere religioso".

Il libro del Caillois ha una natura bifronte. È un testo di scienze umane, e perciò destinato soprattutto ai "maitres à penser". È poi un libro che descrive e classifica, con cognizione di causa, dei giochi, e in questo caso è destinato soprattutto a un'altra conventicola, quella dei giocatori. Che accoglienze ha avuto finora in Italia? La natura bifronte del testo ha causato qualche rigetto?

"Il libro ha avuto in genere buone accoglienze e finora, più che rigetti, qualche incomprensione causata da incompetenza. Per le buone accoglienze e gli articoli intelligenti possono far testo Gianni Vattimo sulla *Stampa* e Paolo Rossi su *Panorama*. Paolo Rossi, in particolare, ha scritto una scheda intelligente e importante, spiegando in breve che cos'è il libro e puntando il dito su un punto fondamentale per la definizione dei giochi: il concetto di "giochi creativi". Paolo Rossi dice quello che in sostanza dice anche Caillois, quello che per caso penso e scrivo anch'io da molti anni: che i giochi creativi sono una gran balla, una stupidaggine sessantottesca da genitori democratici e da femministe: il gioco non può esistere senza regole.

Quanto ad altre recensioni, dei cui estensori taccio i nomi per carità di patria, si può dire che sono state scritte da astemi e impotenti, in termini enologici e di sessuologia. Mi spiego: che esistano enologi astemi, i quali parlano di vino senza averne mai bevuto un bicchiere, è possibile, ma non mi risulta; che esistano sessuologi i quali parlano e scrivono di sesso senza avere nemmeno il sesso in mezzo alle gambe, è risaputo, e tutti noi ne conosciamo almeno una. Di giochi si è incominciato a parlare, da un po' di tempo, con un'intensità minore di quella con cui si parla di sessuologia o di vini, ma se ne parla comunque troppo e senza cognizione di causa.

Ma questa riprovazione dei chierici non dipende forse dal fatto che certi giochi e certi giocatori tendono a rinchiudersi in un ghetto, prestando attenzione soltanto al meccanismo competitivo, alla regola, al "particulare" del loro gioco?

"Che certi giocatori si stiano rinchiudendo in un ghetto è vero, ma che male c'è? Io trovo che tutti quelli che si dedicano con una passione quasi esclusiva a una forma di attività nel campo dell'intrattenimento, sono in qualche misura dei monomaniaci. Lo sono i poeti e i letterati, i musicisti e i musicofili, e lo sono anche i giocatori. Non ho nessuna ricetta da dare, perché non sono convinto che si tratti di una malattia."

"Ti provoco. Ci sono alcuni settori di gioco, o meglio certi giocatori che fanno da bersaglio abituale alla tua vis polemica. All'enigmistica classica, a cui rimproveri di essersi ghettizzata nel tecnicismo, non hai risparmiato frecciate.

"Posso arrivare quasi a censurare e a stigmatizzare gli enigmisti classici, per esempio Giuseppe Aldo Rossi, ma non per i loro giochi, quanto per le cose che non vogliono capire anche quando se le sentono dire. Ci sono altri enigmisti classici, come quelli di *Penombra*, che fanno una rivista migliore del *Labirinto*, la rivista del Rossi. Qual è la differenza fra le due testate? Sul *Labirinto* metà delle pagine sono dedicate a discussioni ridicole, che fan venire il latte ai gomiti. Su *Penombra* discussioni non ce ne sono: in un certo senso, *Penombra* è ghettizzata con doppio filo spinato, perché addirittura con gli altri non parla. E a me va meglio chi si dedica ai propri giochi enigmistici, senza pensare ad altro, di chi, oltre a far questi giochi, ne vuol parlare e pontificare pretendendo di insegnare anche a chi enigmista classico non è. Non avremmo la *Settimana Enigmistica* con il suo milione e mezzo di copie — fenomeno unico al mondo — se dietro non ci fossero gli enigmisti classici i quali, negli ultimi cinquant'anni, hanno affilato gli strumenti e inventato nuovi giochi, collaborando alla *Settimana Enigmistica*. Se io un venerdì mattina dovessi andare in edicola e non trovare la *Settimana Enigmistica*, mi sentirei mutilato. Quindi, viva la *Settimana Enigmistica* e anche gli enigmisti classici: i



Giocatori di Bingo, il tombolone americano, a Las Vegas nel 1940.

più indisponenti li lasceremo a casa loro a lavorare, e del loro lavoro servirà qualcosa anche a noi."

L'enigmistica classica non è il solo settore che corre il rischio del ghetto.

"Forse ci sono i giochi di simulazione, i boardgames, ma sono così difficili che, se non ci si ghettizza, non li si può giocare. Si può giocare a bocce, a briscola, a scopa, a trassette, a backgammon, ed essere una persona normale. Si può giocarli molto ed essere una persona normale. A giocarli moltissimo, si corre il rischio di rincoglionire. Gli scacchi invece non c'è bisogno di giocarli moltissimo: basta giocarli molto, basta giocarli *un po' tanto*, e automaticamente non si è più dei nostri, si diventa uno scacchista, e in testa si hanno solo gli scacchi. I giochi di simulazione mi pare che appartengano a questo genere, ma è inevitabile e non credo che ci sia niente di male."

È possibile — soprattutto per i giochi più remoti da noi nel tempo e nello spazio — operare una ricostruzione filologica? E come va operata la ricostruzione?

"Mi stai chiedendo se i giochi sia meglio studiarli storicamente o praticamente. Io credo che una certa informazione storica sia importante. Per esempio, è importante sapere che gli scacchi vengono dall'India e che la parola indiana che designava il gioco era *chaturanga*, che in sanscritto credo voglia dire "gioco degli eserciti". Perché? Perché è il gioco capostipite della nostra cultura indoeuropea, e quando si pensa agli scacchi che vengono dall'India e a tutte le loro vicende storiche, si capisce che cosa siamo noi anche se non giochiamo a scacchi, e in che cosa la nostra mentalità è diversa da quella dei cinesi e dei giapponesi, che praticano il Go. Detto ciò, che è curiosità di storico e di giocatore, l'informazione storica è spesso lacunosa, e allora bisogna supplire alle lacune cercando di capire: in questo senso, la filologia dei giochi è tra le più inventive."

Puoi fornire qualche esempio?

Ti racconto quel che è accaduto a me. Alcuni anni or sono, traducendo il libro del Bell sui giochi da tavoliere, mi sono trovato ad affrontare il Gioco dello Zodiaco, un vecchio gioco medievale che si trova descritto in un codice miniato del Duecento, il *Libro de juegos* di re Alfonso il Savio. Non ho capito niente, sulle prime. Ci ho lavorato sopra per un po', ho creduto di capire qualcosa e ho modificato la mia traduzione rispetto al testo originale. Nel frattempo ho continuato a pensarci e, quando ho avuto un'occasione per lavorarci a fondo — la richiesta di editare il gioco — ho ulteriormente modificato le regole fornite dal Bell, quelle che lui credeva di aver capito. Quando il gioco uscirà, spero che qualcun altro lo vorrà giocare e ci vorrà pensare: magari verranno fuori delle regole ancora diverse."



L'azzardo è una delle componenti classiche dell'alea: giocatori di roulette, a Las Vegas, nel 1940.

Ci sono casi in cui la storia e la pratica di gioco marciano affiancate?

"Un caso esemplare è quello di un gioco azteco, il Patolli. Accenni a giochi con i fagioli si trovano ne *L'azteco* di Jennings, un romanzo pubblicato l'anno scorso da Rizzoli. Per l'occasione sono andato a rivedermi che cosa dicono, sul Patolli, alcuni libri: ebbene, le regole del patolli non ci sono state tramandate. È veramente interessante vedere che il Patolli è fratello germano del gioco indiano Pachisi: per me è una delle prove più straordinarie dei legami tra Vecchio e Nuovo Mondo, più persuasiva ancora dei legami che sono stati trovati fra il modo di incoccare la freccia di certe tribù mongole e di alcune tribù indiane della California.

Però del Patolli è rimasto solo il tavoliere. Come fare per giocarci? In questo caso, l'analisi storica permetterà la comparazione con i giochi analoghi, e la pazienza dei giocatori che avranno voglia di provare produrrà regole plausibili."

Pubblichiamo, per gentile concessione dell'editore Bompiani, un brano da "I giochi e gli uomini".

Aquilone capro espiatorio

di Roger Caillois

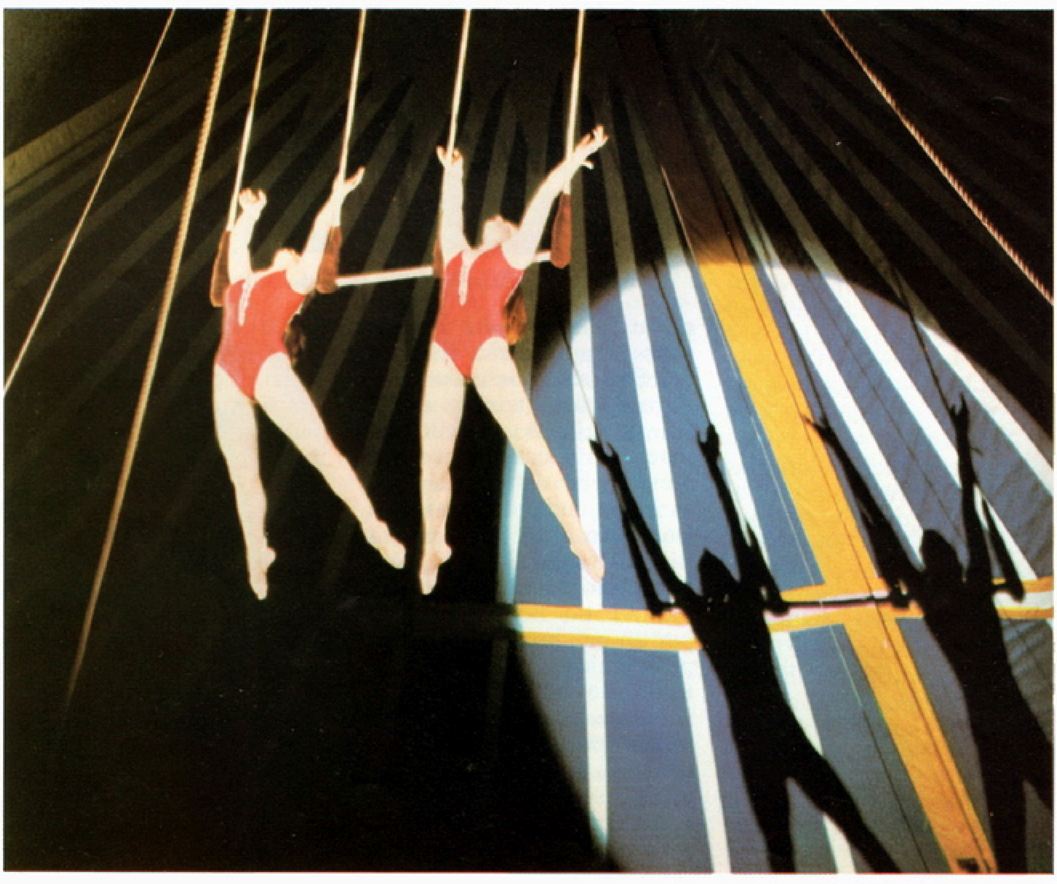
I giochi erano, nelle società antiche, parte integrante delle istituzioni religiose e laiche

Lo spirito di gioco è essenziale alla cultura, ma giochi e giocattoli, nel corso della storia, sono effettivamente i residui della cultura. Sopravvivenze incomprese di una condizione superata o elementare, presi a prestito da una cultura estranea e che si trovano espropriati del loro significato all'interno di quella in cui sono introdotti, essi appaiono ogni volta estranei al funzionamento della società in cui li si riscontra. Vi sono ormai soltanto tollerati, mentre in una fase precedente o nella società dalla quale hanno avuto origine, erano parte integrante delle istituzioni, sia religioche che laiche. In quel contesto, certamente, non erano affatto dei giochi, nel senso che si dà ai giochi dei bambini, ma non per questo partecipavano meno dell'essenza del gioco, quale la definisce giustamente Huizinga. È mutata la loro funzione sociale, non la loro natura. Il "transfert", la degradazione che hanno subito, li hanno svuotati del loro significato politico o religioso. Ma questo decadimento non ha fatto che rivelare, isolandolo, ciò che in essi non era che gioco, struttura di gioco.

È il caso di dare alcuni esempi. La maschera ne offre subito il più pertinente e significativo: oggetto sacro universalmente diffuso e il cui passaggio allo stato di giocattolo segna probabilmente un mutamento capitale nella storia della civiltà. Ma esistono altri casi comprovati di un simile "transfert". L'albero della cuccagna si ricollega ai miti di conquista del cielo, il calcio alla disputa del globo solare fra due fratrie antagonista. Certi giochi con la corda servivano a presagire la preminenza delle stagioni e dei gruppi sociali che gli corrispondevano. L'aquilone, prima di diventare un gioco, in Europa, verso la fine del XVIII secolo, rappresentava nell'Estremo Oriente l'anima staccata, esteriore, del suo proprietario rimasto a terra, ma collegato magicamente (e realmente, attraverso la corda per mezzo della quale si trattiene l'aquilone) alla fragile armatura di carta abbandonata ai vortici dei venti. In Corea, l'aquilone svolgeva la funzione di capro espiatorio per liberare da ogni male una comunità peccatrice. In Cina, fu utilizzato per misurare le distanze; a mo' di rudimentale telegrafo, per trasmettere brevi messaggi; infine, per lanciare una corda al di sopra di un corso d'acqua e permettere così di gettare un ponte di barche. Nella Nuova Guinea, lo si utilizzava per rimorchiare delle imbarcazioni. Il gioco detto della "campana" (o "gioco del mondo") rappresentava, molto probabilmente, il labirinto in cui da principio si smarriva l'iniziato. Nel giocare "a prendersi", dietro l'innocenza e l'agitazione puerili, si è riconosciuta la terribile scelta di una vittima propiziatoria: designata dalla sentenza fatale della sorte, prima d'esserlo dalle sillabe sonore e vuote della conta, essa poteva (per lo meno si suppone) liberarsi del suo marchio infamante passandolo per contatto a colui che raggiungeva nella corsa.

Nelle tombe dell'antico Egitto, si trova molto spesso la rappresentazione di una scacchiera. Le cinque case in basso a destra sono ornate di geroglifici propiziatori. Sopra il giocatore, vi sono delle iscrizioni che si riferiscono alle sentenze del giudizio dei morti cui presiede Osiride. Il defunto gioca la propria sorte nell'altro mondo e si guadagna, o perde, la beatitudine. Nell'India vedica, chi offre un sacrificio si dondola su un'altalena per aiutare il sole a risalire nel cielo. Si ritiene infatti che l'oscillante traiettoria dell'altalena colleghi il cielo e la terra e la si paragona all'arcobaleno, altro collegamento fra cielo e terra. L'altalena si trova generalmente associata alle idee di pioggia, di fecondità, di rinnovamento della natura. In primavera, si fa solennemente dondolare Kama, dio dell'amore, e Krishna, protettore degli armenti. L'altalena cosmica spinge l'universo in un su e giù eterno in cui sono trascinati gli esseri e i mondi.

I giochi periodici celebrati in Grecia erano accompagnati da sacrifici e processioni. Dedicati a una divinità, costituivano essi stessi un'offerta: quella dello sforzo, dell'abilità o della grazia. Queste competizioni sportive erano prima di tutto una sorta di culto, la liturgia di una cerimonia sacra.



Esercizi al trapezio durante il Carnevale di Venezia. Il trapezio rientra, per Caillois, nella categoria dell'Ilinix.

Dalla Francia del XVI secolo

I giochi di Gargantua

di Sergio Masini

In un capitolo del capolavoro di Rabelais sono elencati duecentoventi giochi di tutti i tipi

Monaco e anticlericale, letterato e umanista, medico e burlone da osteria, simpatizzante luterano e autore di storie dove predomina — almeno apparentemente — la più grassa e materiale comicità, François Rabelais riassume le contraddizioni e le aspettative di una grande e nuova nazione, la Francia, che si affaccia con prepotenza alla ribalta europea proprio nell'anno in cui nasce lo scrittore, il 1494.

Avviato a studi religiosi, Rabelais sente presto il richiamo della nuova cultura umanistica che viene dall'Italia e si fa consapevole dei limiti della propria educazione, ancora legata ai modelli medievali predominanti nelle università francesi. Di questi atenei e più ancora degli uomini di "cultura", dei "savants" che vi tengono scuola, Rabelais farà più volte la satira.

L'insoddisfazione per la cultura del suo tempo, la sensazione di qualcosa di nuovo al di là di quegli angusti limiti, e più in generale l'irrequietezza tipica del suo carattere, fanno di Rabelais un anticonformista per eccellenza anche se, consapevole dei pericoli a cui va incontro, egli si darà sempre da fare nel cercare protettori importanti, attenti come lui alle "arie nuove" che spirano d'oltralpe e, in un secondo momento, anche dalla Germania infiammata dalla predicazione di Martin Lutero.

Queste caratteristiche potrebbero fare di Rabelais un umorista simile a Erasmo da Rotterdam o a Tommaso Moro, forse. Il nostro, però, ha in più una voglia di vivere, di godere le meraviglie della natura oltre che quelle della cultura, ed una sana esperienza di vita contadina che lo distolgono dal libertinaggio facendogli piuttosto apprezzare il buon vino, la buona tavola, gli scherzi e le battute, le storie fantastiche e, naturalmente, anche i giochi.

Di giochi, nell'opera di Rabelais, si parla spesso. Rabelais era indubbiamente un giocatore accanito, ma dobbiamo anche ritenere che nella Francia del suo tempo si giocasse molto.

Tutti questi giochi si trovano elencati in un solo punto, un capitolo del libro più noto scritto da Rabelais: "La vie tres horrifique du Grand Gargantua", *La molto orrifica vita del Grande Gargantua*. È un catalogo impressionante, che raccoglie ben duecentoventi giochi di tutti i tipi. Prima di esaminarlo, tuttavia, conviene spendere ancora qualche parola sul libro.

La vita di Gargantua, insieme ad altri quattro libri che narrano le imprese di suo figlio Pantagruele, è il centro dell'opera di Rabelais. La parte rimanente è costituita da almanacchi scherzosi da vendersi nelle fiere, da lettere in francese e in latino e da un'operetta sull'arte della guerra, che è però andata perduta.



Gargantua e Pantagruele, smisurati giganti che regnano su paesi in parte inventati e in parte riconoscibili proprio nelle terre del Poitou dove era nato Rabelais, appartenevano alla tradizione popolare francese prima ancora che l'allegro umanista se ne occupasse.

Gli inconsueti protagonisti trascorrono il loro tempo tra banchetti — pantagruelici, appunto —, spaventose battaglie, dotte dispute filosofiche, avventure galanti, scherzi pesanti e duri attacchi alla Chiesa corrotta, ai falsi sapienti, ai medici imbroglioni (Rabelais esercita per molto tempo anche la professione di medico), agli avari, agli ipocriti di tutte le risme.

Attraverso la descrizione di fatti strabilianti e inverosimili, sotto il velo di battute grassocce e spesso piuttosto volgari, Rabelais riesce a trasmettere una satira sottile e sempre pungente e a darci uno specchio completo dei suoi tempi, con le miserie, le speranze, i vizi e le virtù dei suoi contemporanei.

Nessun aspetto è trascurato: la vita di campagna e quella di città, le varie forme in cui si manifesta il potere, i personaggi più famosi o legati alla vita di Rabelais, le dissertazioni dei sapienti e le superstizioni del popolino, le leggende e le tradizioni, le abitudini alimentari (che trattato di culinaria rinascimentale si potrebbe scrivere, prendendo spunto dai banchetti di Gargantua e Pantagruele!), le sbornie più solenni e le varie forme di passatempi: quindi, anche i giochi, sia quelli incontrati nel corso dei cinque libri che compongono l'opera completa, sia quelli elencati nel ventiduesimo capitolo della *Vita di Gargantua*.

Molti nomi riportati nella lista, infatti, possono riferirsi a giochi dei quali si è persa la memoria oppure essere doppi sensi di significato erotico.

Purtroppo con l'andar del tempo le acque si confondono maggiormente, via via che di altri giochi si perde

la memoria: e l'elenco di Rabelais diventa un autentico terreno di scavo, per disseppellire, come in una ricerca archeologica, un numero enorme di "giochi da salvare".

Veniamo, ora, al famoso capitolo. L'antefatto si spiega subito: Ponocrate, istitutore moderno assunto dal padre del gigantesco Gargantua, deve liberare il suo discepolo dalle cattive abitudini instillategli dai precettori precedenti. Per comprenderne i difetti, decide di lasciarlo vivere, ancora per qualche giorno, alla maniera tenuta fino a quel momento. Ecco quindi Gargantua che, dopo aver ben pranzato, comincia a divertirsi.

"Poi, masticando pesantemente un pezzo di rendimento di grazie, si lavava le mani col vin fresco, si ripuliva i denti con un piede di porco, e stava a chiacchierare in libertà col suo seguito. Poi messo in tavola il verde, si disseminava di mazzi di carte, dadi, e scacchiere. E allora giocava:
a goffo,
a primiera,
a vola,
a piglia piglia,
al trionfo,
alla Piccarda,
al cento,
alla sfilata,
a disgrazia,
alla furba,
a passadieci,
al trentuno,
a pari e sequenza,
ai trecento,
alla sfortunata,
alla condannata,
a carta voltata,
al malcontento,
al lanzichenecco,
a cucú,
a *chi ce l'ha lo dica*,
a *piglia, nada, gioca, fori*,
all'accoppiata,
al nano,
a dichiarare,
a *chi fa l'uno fa l'altro*,
alla sequenza,
a domino,
al tarocco,
a *cocchinverde, chi vince perde*,
al belinato,
alla penitenza,
alla riffa,
a *glic*,
agli onori,
alla morra,
agli scacchi,
alla volpe,
a campana,
alla bianca,
alla buona ventura,
a tre dadi,
alle tavole,
a *nic noc*,
alla lurca,
alla rana,
al birignao,
al trictrac,
a tutte tavole,
a tavole voltate,
a rinnegabío,
al forzato,
alla dama,
alla babbuina,
a *primus, secundus*,
a piè di coltello,
alla mosca,
a franco il quadri,
a pari o caffo,
a testa o croce,
a marmotta,
agli aliossi,
alla biglia,
a ciabatta,
a gufo,
a caccialepre,
alla tirintintana,
a *scappa scappa porcellino*,
alle gazze,
al corno,
a bue cacciato,
a civetta,
a pizzicato,
a *beccasú*,
all'asino vola,
a *toni-mini*,
a *trotta trotta somarello*,
a *dàgli arrí*,
a buricchetto,
a *son seduto*,
alla barba *d'oribus*,
alla boschina,
a tira spiedo,
a botte in fiera,
a compare dammi il sacco,
a coglionmontone,
a buttafuori,
alle fiche di Marsiglia,
alle chiavi,
alle guardie,
a scuoiaconiglio,
a ramazza,
a uncino-madama,
a vender l'avena,
al tizzone,
alle risposte,
a giudice vivo e giudice morto,
al fabbroferraio,
a scappa villano,
ai sassolini,
al gobbo in corte,
a San Trovato,
a pizzica orecchio,
al pero,
a pimpompetto,
a trallalà,
al circolo,
alla troia,
a pancia-a-pancia,
alle vallette,
a verghetta,
a spannina,
a *ci sto anch'io*,
a spegnimoccolo,
ai birilli,
al volano,
a piastrelle,
a far centro,
a *prendi Roma*,
a toccamerda,
al Siam,
a boccia corta,
alla greca,
a rimbalzino,
alla pentolaccia,
a *così mi piace*,
al mulinello,
alle giuncate,
a baston corto,
alla prillavola,
a mosca cieca,
a picchetto,
a gallina bianca,
al lupo,
al truccino,
al castelletto,
all'infilata,
a fossette,
alla ronfa,
alla tromba,
al monaco,
a capinascondere,
all'incantato,
alla palla,
alla spola,
a sculaccioni,
al manico di scopa,
a San Tommaso ficcanaso,
alle lumachine,
a *sei senza verde*!
a Quaresima,
alla forcola,
a saltacavallina,
a tutti in fila,
a peto in gola,
a *dami la lancia Guglielmino*,
a brindello,
ai tre covoni,
alla betulla,
a mosca pazza,
a *pescolino mio diletto vieni*,
alle domande,
a nove mani,
a testa in giú,
alla seggiolina,
al cavallino,



Giovani che si esercitano alla lotta (a sinistra) e a lanciare la palla (a destra). Da una miniatura delle opere di Cicerone nella versione di J. d'Antioche, risalente alla fine del XIII secolo (Chantilly, Museo Condé).

alla grulla,
al gallo canta,
a mosca cieca,
a *guàrdagli il muso*,
allo spione,
al rospo,
a pallamaglio,
al pistone,
al diabolo,
alle regine,
ai mestieri,
a testa-a-testa o testa-a-piè,
alla Pinotta,
a mano morta,
ai buffetti,
a scuffia madama,
a staccia buratta,
al seminato,
al ghiottone,
al molinetto,
a *non si passa*,
alla giravolta,
all'acculattata,
al contadino,
al gufo,
a schioppetto matto,
alla bestia morta,
a *monta monta la scaletta*,
al porcello morto,
a cul per terra,
a piccioncino,
alla caccia al terzo,
a scappellotto,
a saltasiepe,
a tagliar la strada,
a scornabue,
a *maglia maglia batticulo*,
a *è scappato l'uccellino*,
al passavanti,
a far le fiche,
alle pernacchie,
a pestamostarda,
allo zoppo,
a chi ci casca,
a salincerchio,
a pagliatesta,
alla gru,
a *taglia taglia*,
alla tecca,
alle sberle,
a buffettoni

L'edizione scelta, quella Einaudi a cura di Mauro Bonfantini, è considerata fra le migliori in commercio (le edizioni complete del libro, tuttavia, non sono molte). Bisogna però confrontare la traduzione col testo originale francese per rendersi conto pienamente del significato di certi termini, che a volte paiono tradotti letteralmente, senza domandarsi se un tal gioco esista veramente, o cavandosela con la tesi del "doppio senso" erotico. È chiaro che i doppi sensi esistono, ma non bisogna vederne più di quanti in realtà ce ne sono.

Così nessuno troverà le regole del "goffo", ma si potranno invece trovare, sia pure a fatica, le regole del "flux", che è appunto il primo gioco riportato nell'originale francese e che faceva furore ai tempi di Rabelais; così la "vela" (nell'originale, "vole") potrebbe essere la prima versione dell'"écarté"; la "carta voltata" (originale, "charte virade") potrebbe essere la prima versione del gioco delle tre carte; mentre la "ronfle" dell'originale francese non è la "riffa", bensì la "ronfa", antenata di tutti i giochi con *atout*; e "cocchinverde, chi vince perde" sembra proprio essere l'antenato del "reversis" (da non confondere col reversi di othelliana memoria: questo è un antico gioco di carte spagnolo, dove per vincere bisogna appunto fare il minor numero possibile di prese).

Tuttavia non è il caso di prendersela con il traduttore, peraltro bravissimo nel destreggiarsi col francese arcaico e scoppiettante di Rabelais: gli stessi francesi hanno messo ben poco le mani su questo elenco, che pure potrebbe fornire lo spunto per una piccola enciclopedia dei giochi del Cinquecento (il testo fu stampato nel 1534).

Comunque, dal confronto fra le varie edizioni è stato possibile dedurre che i giochi sono divisi in quattro categorie fondamentali: giochi di carte e dadi, dal "flux" agli "onori"; giochi di tavoliere, dagli scacchi fino alla "babbuina" ("babou"); giochi di abilità, da "primus, secundus" fino a "franco il quadri" ("franc le carreau"); e infine giochi di società, indovinelli, giochi all'aria aperta.

Per i lettori curiosi, daremo qualche indicazione sommaria sulle regole di alcuni giochi citati da Rabelais, invitando gli appassionati a leggere l'edizione francese del *Gargantua*, per scoprire nuovi giochi ed eventualmente comunicarceli. Concludiamo riferendo che l'istitutore Ponocrate non condanna Gargantua all'astinenza dai giochi, ma semplicemente ne riduce il numero e ne aumenta la qualità, indirizzando i gusti del suo allievo verso quelli dotati di un più preciso valore didattico.

Ecco dunque Gargantua "rieducato" giocare a palla, pallone e pallacorda per esercitare il corpo, o giocare la sera, per poco, "a quei giochetti che si fan con le carte, dadi o bussolotti" o, nei giorni di pioggia, a "l'antico gioco degli aliossi"; ma soprattutto, dopo ogni pranzo, gli si portano in tavola "anche le carte; non per giocare volgarmente, ma per imparare cento graziosi giochi e nuovi ritrovati, tutte applicazioni di regole aritmetiche".



Giochi di bambini: il cavallino e il carretto. Incisione lionese del 1495.

Di quest'uso didattico delle carte resta memoria nei mazzi realizzati dal monaco Thomas Murner nel 1507 e nel 1518: la *Logica memorativa* e il *Chartiludium institute summariae*; per non parlare di un gioco di carte certamente posteriore a Rabelais, il *Cribbage* di origine inglese, il cui scopo dichiarato era quello di affinare le capacità aritmetiche dei giocatori.

Come si vede, in Rabelais bisogna sempre andare al di sotto del senso burlesco e giocoso (è proprio il caso di dirlo qui). Basti dire che proprio la *Vita di Gargantua* termina con un sibillino poemetto, del quale è autore l'umanista Mellin de Saint - Gelais, amico di Rabelais. Orbene, secondo Gargantua, che lo commenta con alcuni suoi amici, si tratta di una profezia sui mali della Chiesa e sulle persecuzioni che dovranno subire "le persone dedite alla credenza evangelica", e cioè quei cristiani, come lo stesso Rabelais, che pur non volendo arrivare allo scisma ritenevano necessaria una profonda riforma religiosa.

Un altro personaggio del libro, però, contraddice Gargantua: il misterioso poemetto non è altro che "una descrizione d'una partita al pallone in termini oscuri". Infatti vi si parla di sobillatori di discordie: ebbene, sono i giocatori; vi si parla di acque: non sono le acque del diluvio, ma i sudori dei giocatori; i "nervi e le budelle disoneste" degli animali destinati in altri tempi ai sacrifici serviranno per fare le corde delle racchette; e la "gran macchina rotonda" di cui si parla non è il mondo, ma appunto la grossa palla di stracci adoperata nel corso del gioco. Non si è mai trovato, probabilmente, un modo più elegante e insieme più anticonformista di propagare importanti novità politiche e religiose.

Un assaggio dell'elenco

"**Flux**". Gioco del quale si riscontrano le tracce alla Corte di Francia nel XVI secolo. Vi partecipano più giocatori (almeno quattro): ciascuno riceve tre carte coperte e somma i punti delle carte dello stesso seme (se ne ha). Gli assi contano 11 punti e le figure 10; tutte le altre carte valgono i punti da esse rappresentati. Il punto formato da tre carte vince sempre su quello formato da due, anche se è inferiore a questo, come il punto formato da due carte

vince quello formato da una carta.

Si gioca con un partecipante che tiene il banco. Ciascuno versa una posta, e il banchiere perde o guadagna a seconda che le carte degli altri abbiano un punteggio superiore o inferiore al suo. In caso di parità, incamera ugualmente la posta.

Un modo meno complesso di giocare al "Flux" richiede quattro giocatori. Si versano le poste all'inizio, poi il mazzo viene diviso in quattro parti uguali. I punteggi si valutano come sopra, con la differenza che si possono avere ben più di tre carte dello stesso seme; volendo i giocatori possono mettere ulteriori poste, lasciando "vedere" solo le carte di quelli che arrivano alla fase finale delle scommesse. L'asso è piuttosto importante, dato il suo punteggio: probabilmente per questo Rabelais in un suo lavoro minore, la *Pantagrueline prognostication* ("Pronostico pantagruelico") del 1533, fra le varie profezie burlesche e inverosimili ne colloca una terribile per i giocatori: "l'on ne rencontrera poinct d'as au flux", "non si incontrerà mai l'asso nel flux".

Primiera. Codificata nel 1526 nel *Capitolo del Giuoco della Primiera* di Pietropaolo da San Chirico, la primiera si gioca in un numero variante da 4 a 8 partecipanti. Occorre un mazzo di quaranta carte: il sette vale 21 punti, il sei 18, l'asso 16, il cinque 15, il quattro 14, il tre 13, il due 12, tutte le figure 10.

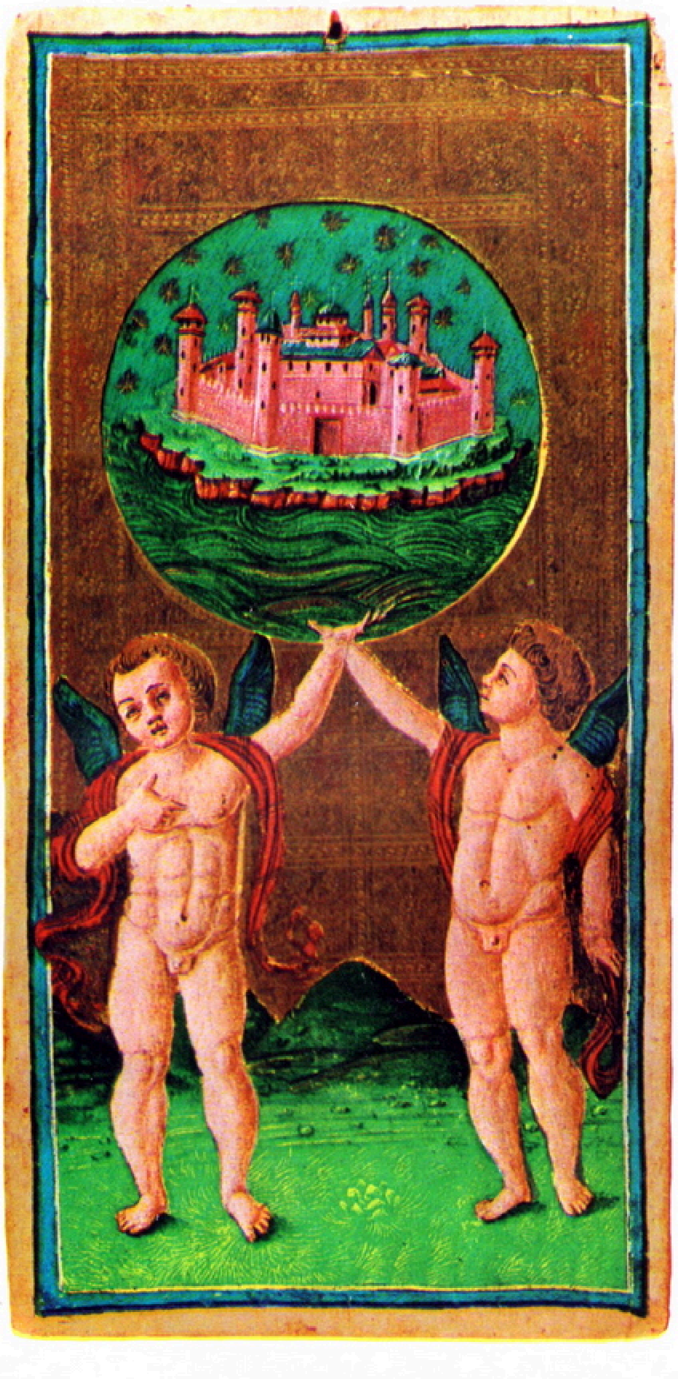
Ciascuno versa una posta e poi riceve tre carte. Il primo di mano esamina le sue carte per vedere se possiede una delle tre combinazioni vincenti: la Primiera, combinazione di quattro carte di seme diverso, il Cinquantacinque, ovvero sette, sei e asso dello stesso seme (totale dei punti: 55) oppure il Flux, quattro carte dello stesso seme.

Se il primo di mano ha uno di questi giochi, lo dichiara e fa scoprire le carte agli avversari; vince chi ha la combinazione più alta. Due Cinquantacinque dividono il piatto; fra due Primiere o due Flux vince chi ha la somma dei punti delle carte più alte. Se il giro termina senza che nessuno abbia accusato combinazioni, ciascuno scarta le carte che non gli servono e ne ritira di nuove da quelle non ancora distribuite; il giro successivo dà senz'altro un vincitore.

Cucù. A questo antico gioco, di origine italiana, si può giocare con mazzi normali o con mazzi speciali di 38/44 carte, le cui figure variano di paese in paese. Con un mazzo normale, ciascun giocatore, versata la posta, riceve una carta. Il primo la esamina, e se non la trova abbastanza alta dice al vicino di destra: "Accontentatemi", e questi è obbligato a dargli la propria carta in cambio di quella scartata.

Chi ha dato le carte può rifiutare lo scambio, ma deve dare al suo vicino la prima carta del mazzo delle carte non distribuite. Chi ha un Re può rifiutare lo scambio, ma deve mostrare la sua carta appena gli viene richiesta. Terminato il giro, quelli che hanno le carte più basse pagano una posta.

I mazzi speciali per il Cucù hanno carte prive di alcun rapporto con le carte ordinarie: le loro denominazioni sono piene di fantasia popolaresca, come "Mascherone manco di secchia", "Secchia meno di nulla", "Nulla", "Fermatevi alquanto" (e la carta rappresenta un'osteria), "Gnao" (sulla carta, un gatto) "Salta" (sulla carta, un cavallo) "Hai pigliato Bragon", e infine, "Cucco" che qui viene usato al posto dei Re, con le stesse regole del gioco col mazzo "normale".



Passadieci. È un gioco di dadi. Chi tiene banco tira tre dadi. Se totalizza più di dieci punti incamera le poste di tutti gli avversari. Se fa dieci o meno di dieci, paga a tutti una posta uguale a ciò che ciascuno ha puntato, e cede il banco al vicino di destra.

La volpe. Gioco di origine nordica, necessita di un tavoliere formato da nove righe verticali e nove righe orizzontali che si incrociano realizzando 33 intersezioni. Un giocatore tiene tredici pedine bianche, che rappresentano le galline di un pollaio, schierato come mostra la figura.

L'altro giocatore tiene l'unica pedina nera, la volpe. Le galline possono spostarsi in avanti, indietro, di fianco di un passo alla volta. La volpe si muove come le galline, ma in più può mangiare le sue avversarie, scavalcando l'intersezione su cui si trova una gallina per raggiungere — in linea retta lungo una delle linee del reticolato — un'intersezione contigua che sia libera da altre pedine.

La volpe, se ci riesce, può mangiare più galline in una sola mossa, anche facendo un balzo ad angolo retto col precedente. La volpe per vincere deve mangiare tutte le galline; le galline per vincere devono accerchiare la volpe, impedendole ogni movimento.

I mestieri. È un tipico gioco di società: i giocatori si dividono in due o più gruppi, e ciascun gruppo, a turno, con gesti, atteggiamenti e movimenti, senza parlare, rappresenta un mestiere. Gli avversari debbono indovinare. È ovvio che non bisogna barare, ma occorre fare gesti appropriati per rappresentare con verosimiglianza il mestiere scelto.

Gioco e cinema: "Quintet" di Robert Altman

L'ULTIMA PEDINA LA GIOCA LA MORTE

di Marco Donadoni

La posta in palio, nella partita che combattono i protagonisti del film, è la sopravvivenza, e gli uomini sono ridotti al rango di pedine

Tra il biancore abbagliante di una pianura polare due figure arrancano: in mezzo a torme di cani (tutti rigorosamente neri) e pini ricoperti di neve, un uomo ed una donna cercano di raggiungere le rovine di una antica città. Così inizia *Quintet*, un film diretto da Robert Altman e presentato nelle sale cinematografiche italiane nel 1979.

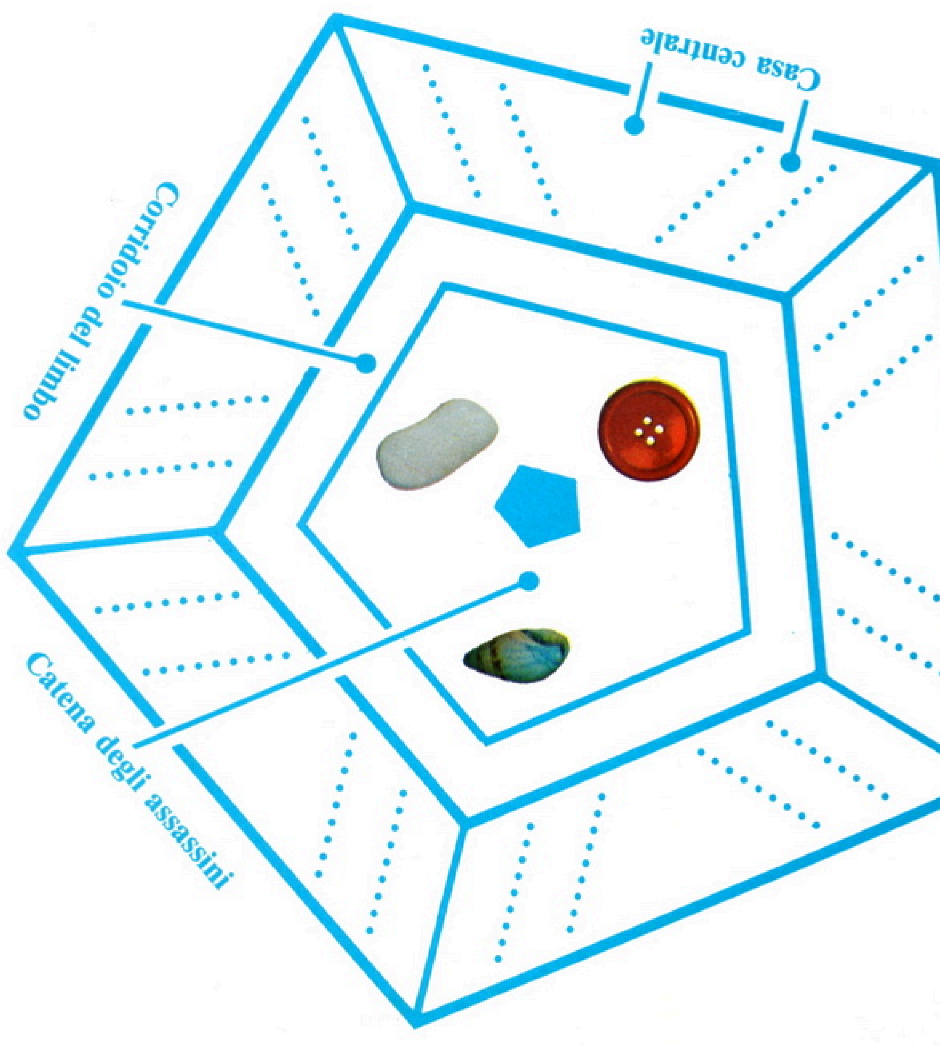
Purtroppo per Altman e per la Qoth Century Fox, produttrice della pellicola, il film non riscosse il successo sperato, e ciò fu un peccato anche per chi, amante del gioco, andò a vederlo solleticato dall'idea che ne costituiva la base: un rapporto diretto tra racconto e partita. Il rapporto è presto spiegato: *Quintet* è un gioco di percorso e cattura a cui tutti i personaggi di una futuribile élite partecipano, non avendo altro scopo nella vita, trascorsa fra le rovine di una civiltà ormai distrutta. La loro partecipazione al gioco è tale che alla fine i possessori delle pedine eliminate finiscono per lasciarci la pelle sul serio.

Come si è detto il film, interpretato tra l'altro da attori del calibro di Paul Newman (Essex) e Bibi Andersson (Ambrosia), ebbe un'accoglienza blanda, a causa, in parte, dell'eccessiva lentezza dell'azione (voluta, presumibilmente, per sottolineare la "sacralità" delle partite) ma anche dell'ermeticità con cui il gioco sul quale, in fondo, si basava tutto il racconto non veniva spiegato. Si creava così l'impressione di un ambiente magico, in cui le azioni e reazioni dei protagonisti erano vincolate da regole incomprensibili.

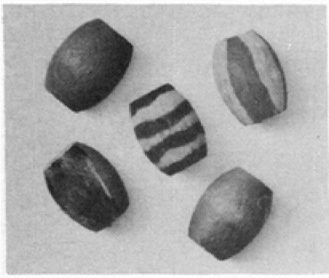
E invece le regole c'erano, ed erano state preparate dallo stesso regista in modo molto serio. Altman infatti, sviluppata l'idea del film, ne aveva curato anche la base ludica reale, prevedendo tra l'altro una diffusione del gioco a livello editoriale. Rinviando la descrizione particolare delle regole a un'apposita appendice, vediamo quale significato aveva attribuito il regista al film.

Altman voleva un "gioco culturale" che riflettesse l'immagine della società che ad esso partecipava. Ne uscì alla fine un gratuito gioco della morte, in cui ogni personaggio risultava vittima e carnefice allo stesso tempo, in un meccanismo determinato solo dal caso. La violenza intrinseca del giocare risultava così orientata verso un falso scopo necessario in un ambiente in cui null'altro restava per giustificare la sopravvivenza.

Altman pone questa esigenza del "rischio totale" in una futura società ormai distrutta. Ma non è forse identica la molla che spinge l'ex marine del Vietnam a giocarsi la vita alla roulette russa, raccontato dal ben più concreto ed attuale "Cacciatore"?



Le regole di Quintet



Il giudice. Il gioco prevede sei giocatori di cui uno, il sesto, resta escluso fino all'ultima manche dal movimento sul tabellone. Suo compito sarà quello di creare le catene di vittime, la sequenza cioè in base alla quale ogni giocatore deve eliminarne un altro, evitando di finire a sua volta ucciso da un terzo.

Questa catena chiusa viene visualizzata dal sesto giocatore ponendo in successione, all'interno del pentagono percorso, una delle tre pedine a disposizione di ognuno. L'ordine di questa successione può essere modificato, a piacere dello stesso sesto giocatore, ogni volta che si verifica una morte.

Le pedine che si adoperano, per seguire lo spirito del gioco, devono essere il più possibile personalizzate: pietre di fiume, piccoli oggetti di legno o bottoni lavorati andranno benissimo.

A questo spettatore giudice spetta anche il compito di consigliare, aiutare e soccorrere i giocatori più deboli. Compito questo di solito volentieri eseguito, considerando che, all'ultima manche, sarà proprio il sopravvissuto a scontrarsi con lo stesso giudice, il quale ha così tutta la convenienza ad aiutare i più deboli. La carica di sesto è decisa dal lancio del dado più alto, che si effettua all'inizio del gioco.

Il movimento sul percorso. Il giocatore che ottiene il secondo numero più alto è il primo a giocare. Stabilita la catena delle vittime, egli piazza le sue due pedine sulla casella centrale del proprio settore di pentagono e lancia due dadi. Può quindi muovere una sola pedina della somma di questi oppure muoverle entrambe, usando il risultato di ciascun dado. La direzione di ciascuna pedina può essere oraria o antioraria, secondo la libera scelta dei giocatori. La successione dei giocatori, invece, è sempre in senso orario.

Il limbo. Ottenendo almeno un sei da uno dei due dadi può piazzare fuori gioco (nel corridoio "limbo") una pedina a scelta. Questa ripartirà la mossa successiva dalla casa iniziale centrale.

Eliminazione. Quando una pedina finisce il suo movimento in una casa occupata da una pedina della propria "vittima", questa viene eliminata. Ciò avviene anche se di "vittime" ce ne sono due, che vengono entrambe eliminate in un colpo solo. Nel momento in cui un giocatore resta senza pedine in gioco, esce, ritirando anche la terza dalla catena centrale.

Alleanze. Quando due pedine di due giocatori non nemici sono nella stessa casella, si proteggono a vicenda, e nessuna delle due può essere eliminata. Se per il sesto cambia l'ordine delle vittime, questa situazione porta alla morte di una delle due, nel caso in cui il turno spetti prima all'assassino.

L'ultimo scontro. Quando uno solo dei giocatori si trova in gioco, entra il giudice, il quale si siede al tavolo e piazza i propri contrassegni (due) in una qualsiasi casella centrale libera. Il superstite gioca con le pedine rimastegli. Inizia a muovere il giudice. In questa fase si aggiungono due regole supplementari: ogni cinque ottenuto con un dado uccide una pedina nemica (che non sia nel "limbo"); un doppio cinque elimina tutte le pedine avversarie, quale che sia la loro posizione. Chi sopravvive vince la partita.



Nota finale. Data l'altissima incidenza del caso su queste regole, per stimolare l'interesse dei giocatori è consigliabile determinare una posta che potrebbe essere costituita (se non si vuole proprio arrivare agli eccessi del film) da un versamento paritario, effettuato da ogni giocatore all'inizio della partita. La cifra totale verrebbe ritirata dal giocatore "sopravvissuto".

L'ARGENTINA
o il solitario del vento

di Giovanni Gandini



Non è male ogni tanto parlare di giochi per nonni e bambini, un po' intorpiditi come fanno le rane quando si sdraiano nella penombra di un sicomoro o di un baobab, le zampe dietro la nuca e un filo d'erba in bocca, prima che i familiari pluf dello stagno facciano sognare minuscole principesse in pericolo su zattere di magnolia.

Ranocchie e raganelle non conoscono ancora i boardgames e a scacchi saltano troppo. Preferiscono raccontare quel che vedono oltre un vetro umido, o nascondersi d'estate sotto i castelli di carte, o imparare i solitari.

Una volta in Sardegna, a settembre inoltrato, quando le giornate cominciano ad accorciarsi e per giunta l'ora legale ne taglia via un pezzetto, eravamo a corto di solitari. Qualcuno dimenticato, qualcun altro che "riusciva" troppo spesso. Nuvoloni, vento e la luna che correva, in casa il primo fuoco con cassette sfondate e ceppi trovati in spiaggia. Per fortuna venne a trovarci un amico con una sua nuova fidanzata, molto bella, che ci insegnò questo solitario, chiamato da allora "l'argentina" perchè lei era di Buenos Aires.

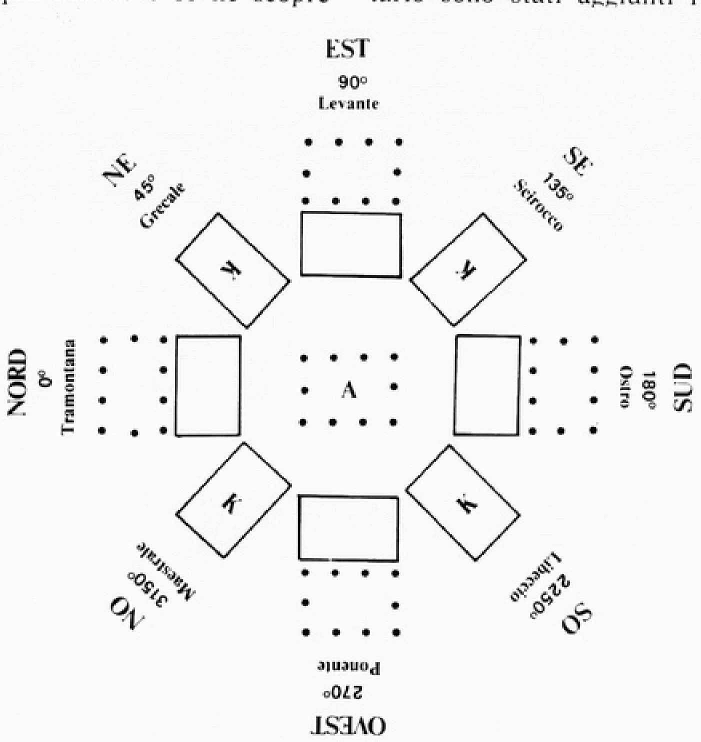
Due mazzi da 52 carte. Si dispongono secondo i punti cardinali, uno davanti all'altro, quattro mazzetti di dieci carte coperte, lasciando uno spazio al centro. Si scopre la prima carta di ogni mazzetto e la si mette sotto il mazzetto, come una pedana, poi si scoprono altre quattro carte che si lasciano in cima e il solitario ha inizio. Al centro possono andare solo gli Assi su cui si costruisce a salire con carte dello stesso seme (Asso, Due, Tre, ecc.). Anche sulle carte al piede dei mazzetti si costruisce a salire, senza però coprirle interamente perchè, quando è possibile, tutta la fila può essere spostata su un'altra carta (es. 4, 5, 6, 7 di picche in blocco sul 3 di picche che è sotto il mazzetto di destra. Man mano che si tolgono carte sotto il mazzetto questo è liberato, quindi la carta che è sopra scende e se ne scopre un'altra.

Attenzione ai Re! Sono molto importanti e vengono disposti diagonalmente fra un mazzetto e l'altro in modo che il gioco, una volta sviluppato interamente, diventa un ottagono, o meglio una Rosa dei Venti. Ecco perchè nel disegno che mostra la disposizione del solitario sono stati aggiunti i segni cardinali, i gradi rispettivi di ogni quadrante e i venti. Il Sud è naturalmente verso chi gioca. Potete divertirvi, se avete una bussola o conoscete bene il luogo, a orientare il gioco secondo le direzioni reali, e magari se c'è vento vedere se "aiuta" il suo mazzetto-quadrante. Ma queste sono fole, fantasticherie di chi vuole sempre inventare il gioco nel gioco. Torniamo ai Re, su di essi si costruisce a scendere (Re, Donna, Fante, 10, ecc.).

Quando tutto il possibile è stato fatto (e può darsi che sia pochissimo o niente) si scoprono le carte del mazzo avanzato (40 sono andate nei mazzetti, ne restano 64): prima quattro, poi altre quattro sopra e così via, ricordando che solo le carte non coperte sono giocabili. Si fa un'altra distribuzione a tre per volta, poi a due, infine a una alla volta (sempre una sopra l'altra). Se dopo l'ultima tornata il gioco è fermo, il solitario non è riuscito. Dopo ogni "passata" delle carte i quattro mazzetti così formati (e poi tre e poi due) devono venire raccolti uno sull'altro, *senza mescolare!*

Non è possibile naturalmente mettere un Re se i quattro posti diagonali sono occupati. Quando un seme è completo (dall'Asso al Re) si elimina creando così un posto libero (es. in un mazzetto diagonale siamo arrivati dal Re al 6 di picche, al centro dall'Asso al 5 di picche, puf! i due semimazzetti si completano e spariscono, lasciando due posti vuoti per un altro Re e un altro Asso).

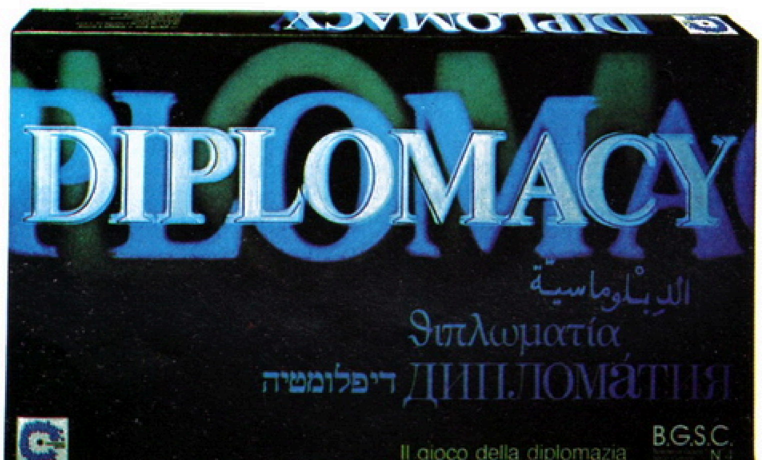
Riesce una volta su cinque. Riesce quasi sempre se qualche maniaco dell'ordine continua a ripassare le carte a una a una finchè non sono tutte sistemate e le otto sequenze complete.



Per Bismarck,
era una scienza positiva.

Per Metternich,
un'arte sottile.

Per noi,
è solo un gioco.



Trattative. Lotte intestine. Tattiche ambigue. Spregiudicate alleanze.
Improvvisi voltafaccia. A volte, la guerra è inevitabile.
E tutto questo con un solo fine: la Vittoria.
Non impressionatevi, è solo un gioco. Un gioco spregiudicato e appassionante,
capace di farvi trascorrere tante serate divertenti.

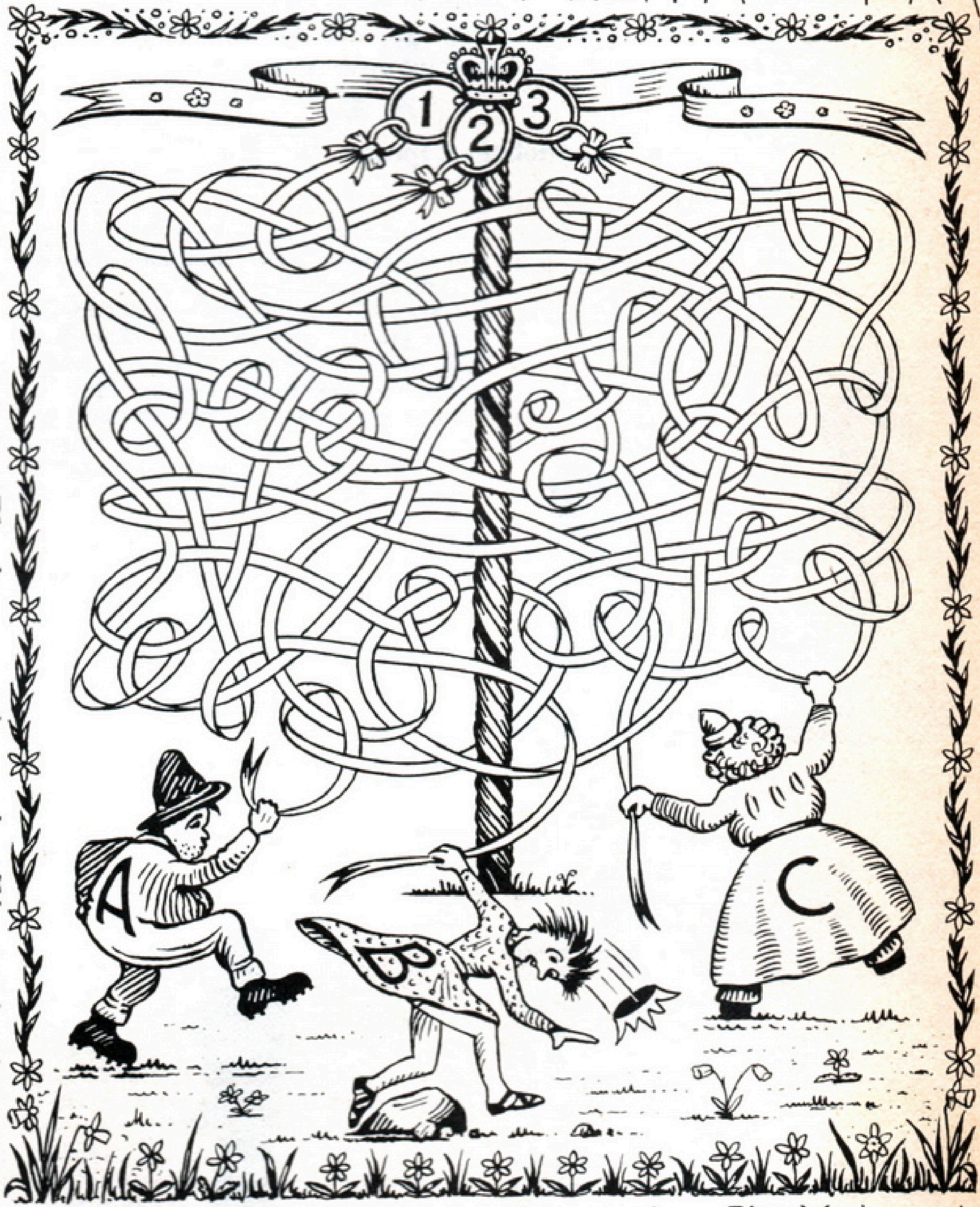
Divisione Auguri di Mondadori

mondadori giochi ®

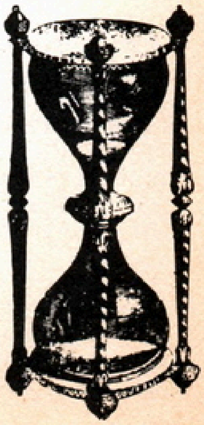
DIPLOMACY.
Il gioco preferito da Kissinger.

PERGIOCO

I nastri dei tre contadini (A, B, C) che stanno sotto l'*albero di maggio* si sono intrecciati. I nastri sono numerati, quindi A dovrebbe avere il nastro 1 e così via. Cercate di scoprire, *servendovi soltanto della vista,* quale nastro impugna ciascun contadino. Se avete un cronometro e siete in molti, registrate i tempi per vedere chi è più rapido nell'osservazione.



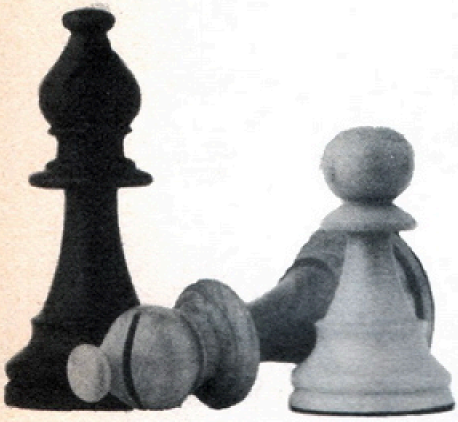
DA GIO CA RE



Scacco matto a Olimpia

Breve storia delle Olimpiadi scacchistiche, di cui quest'anno a Parigi si disputa, dal 30 ottobre al 17 novembre, la venticinquesima edizione

di Adolivio Capece



Parigi, 1924. In occasione dei giochi della 7ª Olimpiade moderna, accanto alle discipline tradizionali, quasi tutte di atletica leggera, viene organizzato anche un torneo di scacchi. Si trattava in realtà di un torneo individuale, che vide al via 54 giocatori in rappresentanza di 18 nazioni, anche se i rappresentanti della Russia erano in realtà due profughi residenti da tempo a Parigi.

L'occasione del torneo fu colta dal francese Pierre Vincent per organizzare anche un incontro tra i responsabili delle Federazioni rappresentate allo scopo di creare un organismo internazionale degli scacchi; nacque infatti la FIDE, cioè Fédération Internationale des Echecs.

Alla costituzione contribuirono i rappresentanti di 15 nazioni: Argentina, Belgio, Canada, Cecoslovacchia, Finlandia, Francia, Inghilterra, Italia, Spagna, Ungheria, Olanda, Polonia, Romania, Svizzera, Jugoslavia. Il primo presidente fu l'olandese Alexander Rueb, che avrebbe conservato la carica fino al 1949.

I primi atti ufficiali della FIDE furono la ratificazione del titolo di campione mondiale — il detentore in quel momento era il cubano Josè Raoul Capablanca — e la decisione di continuare a far disputare un torneo di scacchi in occasione delle Olimpiadi, ma con formula a squadre.

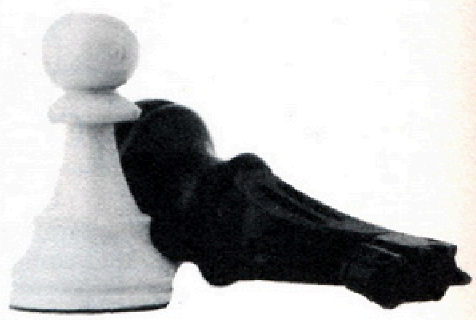
Si pensò anzi addirittura di considerare già il torneo in corso a Parigi come manifestazione a squadre, semplicemente sommando i punti fatti dai singoli giocatori e indipendentemente dal fatto che alcune nazioni fossero rappresentate da quattro partecipanti, altre da tre, altre da due e alcune da un solo giocatore!

Il torneo, come abbiamo detto, aveva visto al via 54 giocatori, suddivisi in 9 gironi di qualificazione. I vincitori di ciascun girone effettuarono la finale, gli altri un torneo di consolazione a 8 turni. La somma dei punti fatti nei 13 incontri permise di stilare la classifica a squadre. Eccola, con — tra parentesi — i punteggi individuali dei giocatori: Cecoslovacchia punti 31 (Hromadka 9.5; Skalicka 6; Schulz 9; Vanek 6.5); Ungheria punti 30 (Vajda



8; Havasi 7; A. Steiner 7.5; Sterk 7.5); Svizzera punti 29 (Johner 6.5; Naegeli 6.5; Voellmy 8.5; Zimmermann 7.5); Argentina punti 27.5 (Palau 7; Coria 5; Grau 8; Reca 7.5); Lettonia punti 27.5 (Mattison 9.5; Apscheneek 10; Behting 8); Italia punti 26.5 (Cenni 7.5; Miliani 5:5; Romi 6.5; Rosselli 7); Francia punti 25.5 (Duchamp 6; Gibaud 5; Lazard 6.5; Renaud 8); Polonia punti 25.5 (Daniuszewsky 7.5; Kleczynski 6; Koln 6; Pilt 6); Belgio punti 24 (Colle 8.5; Jonet 2.5; Koltanowski 8; Lancel 5); Spagna punti 19 (Golmayo 7; Marin 6; Rey Ardid 6); Olanda punti 18.5 (Euwe 8; Oskam 6; Rueb 4.5); Romania punti 18 (Davidescu 7; Gudju 6; Löwenton 5); Finlandia punti 15 (Chepurnov 9; Malmberg 6); Inghilterra 12.5 (Brown 3.5; Handasyde 6; signora Holloway 3); Irlanda punti 5.5 (O'Hanlon 5.5); Canada punti 5 (Smith 5); Russia punti 4.5 (Kahn 1.5; Potemkin 3); Jugoslavia punti 2.5 (Rozic 2.5).

Per completezza ecco anche il risultato del torneo finale: Mattison 5.5 su 8; Apscheneek 5; Colle 4.5; Euwe, Vajda e Chepurnov 4; Palau 3.5; Golmayo 3; Havasi 2.5. Nessuno rimase imbattuto.



Nonostante le premesse, due anni dopo al Congresso della FIDE che si tenne a Budapest si favorì ancora la formula individuale, con un torneo tra i migliori maestri dell'epoca, che vide al primo posto alla pari l'italiano Monticelli e l'austriaco Grunfeld; vennero giocati anche un open e un torneo femminile. L'annunciata manifestazione a squadre non ebbe il successo sperato, visto che delle sei squadre inizialmente iscritte solo quattro parteciparono realmente. La classifica finale fu: Ungheria 9 su 12; Jugoslavia 8; Romania 5; Germania 2.

A questo punto il Congresso FIDE decise di non considerare come 'ufficiali' i tornei di Parigi e di Budapest e visto anche che i migliori giocatori dell'epoca erano considerati "professionisti" — in contrasto quindi con le leggi olimpiche —, decise di organizzare la prima Olimpiade degli scacchi ufficiale per l'anno seguente, 1927, a Londra. A Londra si presentarono 16 squadre, tra le quali quella italiana, che si classificò decima.

Il torneo fu vinto dalla forte compagine ungherese, che schierava tra gli altri il famoso Maroczy. Ma la grande rivelazione del torneo furono i danesi, veri dilettanti, senza alcuna esperienza internazionale. Grazie alla vittoria per 3 a 1 nell'incontro diretto, la Danimarca non solo tenne testa alla squadra ungherese per tutto il torneo, ma anzi al penultimo turno era a pari punti. All'ultimo turno la decisione: mentre l'Ungheria liquidava la Spagna con un secco 3.5-0.5, la Danimarca non andava oltre il pareggio con il Belgio e doveva accontentarsi della piazza d'onore, mentre terza si classificò l'Inghilterra.

Per gli appassionati dei record, ecco due partite da questa prima Olimpiade scacchistica: quella terminata per prima e quella più breve.

Yates (Inghilterra) - *Naegeli* (Svizzera) = Siciliana 1. e4, c5; 2. Cf3, Cc6; 3. d4, c:d4; 4. C:d4, Cf6; 5. Cc3, d6; 6. Ae2, e6; 7. 0-0, Ae7; 8. Rh1, 0-0; 9. Ae3, a6; 10. f4, Dc7; 11. De1, Ad7.

Fin qui siamo negli schemi teorici del sistema Scheveningen, località olandese in cui per la prima volta nel 1923 questa variante venne giocata, nella partita Maroczy-Euwe.

12. Dg3, Tac8; 13. Tad1, Tfd8.

Oggi la teoria ha dimostrato che la continuazione corretta è il cambio in d4 seguito da Ac6.

14. e5, Cd5.

L'errore che perde la partita. L'unica alternativa era Ce8. 15. C:d5, e:d5; 16. C:c6, b:c6; 17. Ad4, Af8; 18. f5!, c5; 19. e:d6, D:d6; 20. Ae5, Dc6;

raggiungendo la posizione del diagramma. E ora?

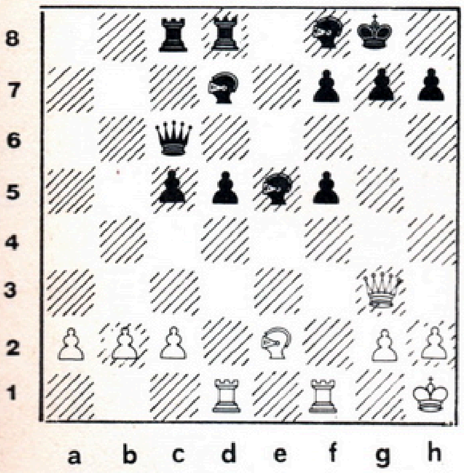


Diagramma 1

21. A:g7, abbandona.

Palau (Argentina) - *Te Kolste* (Olanda) = Indiana

1. Cf3, Cf6; 2. d4, g6; 3. Cc3, d5; 4. Af4.

L'apertura del Bianco è al di fuori degli schemi più tradizionali, con una variante molto usata dall'italiano Massimiliano Romi.

4... Ch5; 5. Ae5, f6; 6. Ag3, C:g3; 7. h:g3, Ag7; 8. e3, c6; 9. Ad3, e5?;

Un errore che permette al Bianco una brillante e decisiva combinazione. La posizione raggiunta è raffigurata dal diagramma.

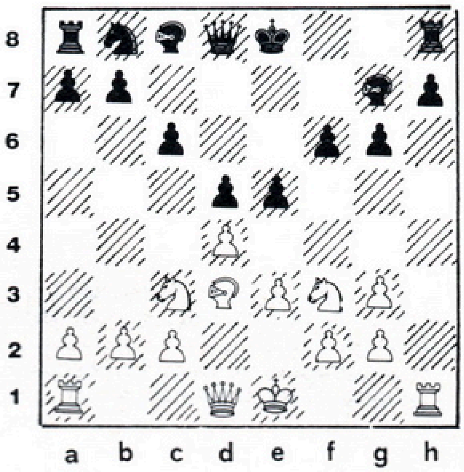


Diagramma 2

10. T:h7!, Rf7;

Sperando di limitare i danni. Ovviamente se 10...T:h7;

11. A:g6+!, e poi A:h7. Ma...

11. A:g6+!, R:g6; 12. C:e5+, f:e5; 13. Dh5+, Rf6;

14. D:e5+, Rf7; 15. D:g7+, Re6; 16. De5 matto.

Nonostante l'etichetta di professionismo aleggiante sugli scacchisti, la seconda Olimpiade venne disputata nuovamente nel contesto dei Giochi Olimpici del 1928; nazione ospitante l'Olanda. Da notare che mentre i Giochi Olimpici si svolgevano ad Amsterdam, le Olimpiadi di scacchi si tennero a Haag. Questa volta le squadre furono 17; per la prima volta al via gli Stati Uniti, che giunsero secondi alle spalle degli ungheresi; terza la Polonia, l'Italia giunse terzultima. Contemporaneamente venne disputato anche un torneo individuale, chiamato 'Campionato del mondo dilettanti', con un giocatore per nazione. Vincitore fu Max Euwe.

La teza edizione delle Olimpiadi di scacchi fu giocata ad Amburgo nel 1930. Diciotto le squadre; non c'è l'Italia, a causa della crisi economica. A sorpresa la vittoria va alla Polonia, che proprio al primo turno infligge un secco 3.5 - 0.5 ai campioni ungheresi. Poi la squadra magiara recupera, sino ad avere mezzo punto di vantaggio al penultimo turno; ma sul filo di lana l'Ungheria perde con l'Olanda (2.5 - 1.5) mentre la Polonia supera di slancio la Finlandia (3.5 - 0.5) aggiudicandosi il torneo.

Nella squadra inglese fa spicco la presenza di Sultan Khan dell'India. Nella squadra polacca spiccano invece i nomi di Rubinstein in prima scacchiera, alla fine imbattuto con 15 punti su 17, e di Tartakower in seconda, con 12 punti su 16 e una sola sconfitta.

Passa solo un anno prima della nuova edizione delle Olimpiadi, che si svolgono a Praga nel 1931. Diciannove le squadre, Italia compresa. Vincono gli Stati Uniti con un punto sulla Polonia, pareggiando all'ultimo turno l'incontro diretto. Per la Francia gioca Alekhine, che ottiene il miglior risultato sulla prima scacchiera: 13.5 su 18 (75%).

Entrambe le due prime classificate vengono battute dalla squadra della Lituania. Ma la partita più sensazionale è la:

Mikenas (Lituania) - *Kashdan* (USA) = Ortodossa

1. d4, Cf6; 2. c4, e6; 3. Cc3, d5; 4. Ag5, Cbd7; 5. e3, Ae7; 6. Cf3, d:c4; 7. A:c4, a6; 8. 0-0, b5; 9. Ad3, c5; 10. De2, Ab7; 11. Tfd1, Db6; 12. Tac1, 0-0; 13. Ce5, Tfe8; 14. d:c5, C:c5; 15. A:f6, A:f6; 16. A:h7+!, R:h7; 17. Dh5+, Rg8; 18. D: f7+, Rh7;

raggiungendo la posizione illustrata dal diagramma.

Una curiosità: questa stessa posizione era stata raggiunta venticinque anni prima, nel 1916, nella partita Yanowski - Chajes, giocata a New York; allora il Bianco non aveva trovato di meglio della patta per scacco perpetuo e probabilmente anche Kashdan pensava non ci fosse di più.

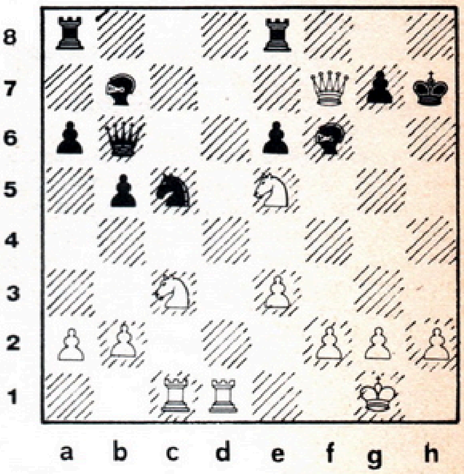


Diagramma 3

Immaginatevi quindi il suo stupore quando Mikenas giocò:

19. Cd7!, C:d7; 20. T:d7, Ac6; 21. Ce4!!,

Il colpo del KO. Ora se 21...A:e4; allora EE. D:f6 ecc. 21... A:b2; 22. Cg5+, Rh6; 23. g4!, g6; 24. h4, e il Nero abbandona visto che il matto è imparabile.

Delusione per gli organizzatori inglesi di Folkeston, ove nel 1933 si disputa la quinta Olimpiade; solo 15 le squadre al via; in realtà il torneo avrebbe dovuto svolgersi l'anno prece-



dente in Spagna, mentre per il 1933 era in lizza anche Chicago (USA). Nuova vittoria degli Stati Uniti, pur sconfitti negli ultimi due turni da Cecoslovacchia e Svezia, alla fine rispettivamente seconda e terza. L'Italia, undicesima, costringe all'ultimo turno l'Austria al pareggio, facendole perdere un brillante terzo posto assoluto...

In questa Olimpiade viene giocata una delle più brevi partite della storia degli scacchi.

Combe (Scozia) — *Hasenfuss* (Lettonia) = Donna irregolare 1. d4, c5; 2. c4, c:d4; 3. Cf3, e5; 4. C:e5, Da5+; 5. Abbandona.

Nuova vittoria degli USA a Varsavia nel 1935. Venti le squadre compresa l'Italia che si piazza terzultima. Il torneo degli statunitensi è rocambolesco: sconfitti nei primi due turni da Svezia e Ungheria, recuperano progressivamente sugli svedesi che dopo dieci turni avevano ben tre punti e mezzo di vantaggio. Nel finale gli USA si scatenano e alla fine vincono con 54 punti contro i 52.5 della Svezia e i 52 della Polonia.

Nel 1936 si svolge un'altra Olimpiade che non ha avuto riconoscimento ufficiale. Il torneo viene ufficialmente organizzato in occasione dei giochi olimpici di Berlino, ma viene fatto disputare a Monaco, per celebrare il centenario di fondazione del locale circolo.

L'Olimpiade di Monaco non venne riconosciuta dalla FIDE poichè la Germania era stata almeno momentaneamente esclusa dalla Federazione internazionale; vi presero comunque parte 21 squadre, tra le quali l'Italia, alla fine diciottesima. A differenza del solito le squadre erano composte da 8 giocatori. Vinse l'Ungheria, che si impose in tutti gli incontri, precedendo Polonia e Germania.

Invalidata quella di Monaco, la settima Olimpiade risulta essere quella di Stoccolma nel 1937. Diciannove le squadre; l'Italia migliora e alla fine è quattordicesima. Il torneo è vinto dalla squadra degli USA, che con 15 incontri vinti e tre pareggiati conclude con ben 6 punti di vantaggio sull'Ungheria. L'Olanda, pur schierando in prima scacchiera il campione del mondo, cioè Max Euwe, non va oltre il sesto posto.

Per i nostri colori una grossa soddisfazione: Vincenzo Castaldi batte sia Reshewsky sia Tartakower.

Castaldi (Italia) - *Tartakower* (Polonia) = Philidor

1. e4, e5; 2. Cf3, d6; 3. d4, Cf6; 4. Cc3, Cbd7; 5. Ae2, Ae7; 6. 0-0, h6; 7. b3, c6; 8. Ab2, Dc7; 9. Dd2, g5; 10. Tfd1, Cf8; 11. d:e5, d:e5;

Il diagramma illustra la posizione raggiunta. E ora il fulmine a ciel sereno...

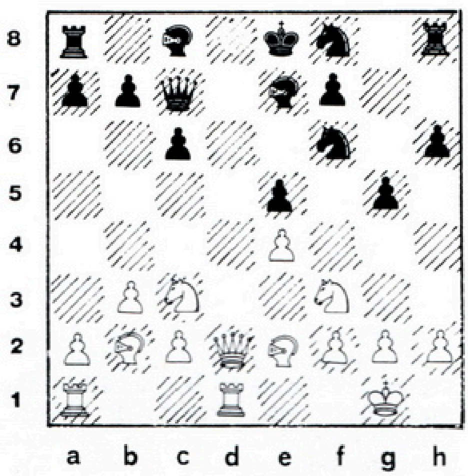


Diagramma - 4

12. C: e5!, Ae6;

Non si può prendere il Cavallo: se 12... D:e5; allora 13. Cd5!, e se 13...D:b2; 14. Cc7 matto. Ma le sorprese non sono finite.

13. Cb5!!, Db8;

Ancora il Cavallo è tabù: se 13...c:b5; 14. A:b5+, e per il Nero non c'è scampo.

14. Da5!, Ad8; 15. T:d8+, D:d8; 16. Cc7+, abbandona.

L'ottava edizione delle Olimpiadi scacchistiche fu anche l'ultima del periodo prebellico. Ventisette le squadre al via il 1° settembre 1939 a Buenos Ayres.

Per la prima volta il torneo non si svolge in un unico girone all'italiana, ma con gironi di qualificazione e due finali. Proprio alla fine dei gironi di qualificazione scoppia la guerra. La squadra inglese, che avrebbe dovuto giocare la finale dei primi, si ritira e viene retrocessa all'ultimo posto assoluto. Durante la finale sei incontri vengono dati 2 a 2 d'ufficio, dato che le squadre si rifiutavano di giocare l'una contro l'altra per motivi politico - bellici. La vittoria tocca comunque alla Germania, con mezzo punto di vantaggio sulla Polonia.

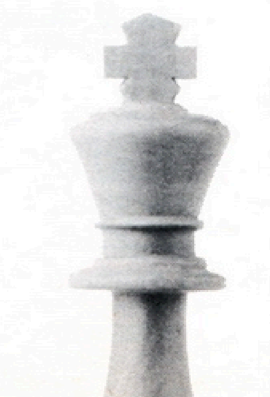
Undici anni passarono prima che fosse possibile organizzare la nona Olimpiade scacchistica, che si svolse con inizio il 20 agosto 1950 a Dubrovnik, con sedici nazioni. Vinse la Jugoslavia, che perse un solo incontro, con la seconda classificata, l'Argentina. Gli USA furono quarti, l'Italia dodicesima.

Da questa edizione le Olimpiadi degli scacchi hanno assunto una regolare cadenza biennale. Nel 1952 a Helsinki ha fatto il suo esordio la squadra dell'URSS, che ha poi vinto ininterrottamente tutte le edizioni — dodici — fino al 1974. Nel 1976 le Olimpiadi si sono svolte ad Haifa in Israele e i Paesi dell'Est europeo non vi hanno preso parte; la vittoria è andata agli USA. Nello stesso periodo Tunisi organizzava una 'contro - olimpiade' vinta da El Salvador.

Sorpresa nel 1978 a Buenos Ayres: lo squadrone sovietico deve accontentarsi del secondo posto dietro all'Ungheria! Poi nel 1980 a Malta l'URSS ha riconquistato il titolo, anche se soltanto per 'spareggio tecnico', dopo aver concluso il torneo a pari punti ancora con gli ungheresi.

Quest'anno dal 30 ottobre al 17 novembre, nuova edizione delle Olimpiadi, ufficialmente la venticinquesima. Gli organizzatori si attendono di superare nettamente il record di partecipazione attualmente detenuto dall'Olimpiade del 74 a Nizza con 73 squadre: si parla infatti di circa 90 squadre al via!

Non abbiamo parlato delle Olimpiadi femminili. Vedremo di farlo in un prossimo articolo...



Reggio Emilia: il torneo di Capodanno

L'austriaco Dür vince una delle due gare italiane riconosciute dalla FIDE

di Marco Iudicello

Svoltosi dal 25 dicembre al 6 gennaio nei locali del Palazzo del Capitano del Popolo, è questo il solo torneo FIDE, disputato in Italia, che vanti una ininterrotta tradizione. Ciò nonostante, solo adesso i giocatori italiani si stanno accorgendo di potere sfruttare questa preziosa possibilità di entrare nel giro internazionale; speriamo che non sia troppo tardi. Infatti Enrico Paoli, che per così tanto tempo ha svolto l'oneroso compito di organizzare ogni anno questa manifestazione tra i vincitori figurano nomi illustri quali Kuzmin, Parma, Pachman e Mariotti), ha purtroppo annunciato che la prossima edizione sarà l'ultima da lui organizzata. Speriamo che qualcuno prosegua l'opera di Paoli.

Ma passiamo alle notizie riguardanti la gara.

Elo medio del torneo: 2345. La norma di Maestro FIDE era conseguibile con 7 punti, quella di Maestro Internazionale con 9 punti su 13. Forse qualcosa di più potevano fare i giocatori italiani, in particolare Messa, Trabattoni e Passerotti (che ha conseguito comunque la 3ª norma di M.F. ed è stato primo degli italiani), ma in ogni caso, vista la forza degli stranieri presenti e l'andamento degli incontri diretti, non si può dire che sia stata una disfatta.



Vediamo la classifica finale (tra parentesi sono riportate categoria, Elo e nazionalità): 1° Dür (M.F. 2395 Austria) p. 10,5 su 13; 2° Vaganian (G.M. 2565 URSS) p. 9,5; 3° Bykhovski (M.I. 2440 URSS) p. 9; 4° Formanek (M.I. 2370 USA) p. 8; 5° Cuartas (M.I. 2430 Colombia) p. 8; 6° Rigò (M.I. 2330 Ungheria) p. 7,5; 7° Sisniega (M.I. 2440 Messico) p. 7,5; 8° Passerotti (M.F. 2345 Italia) p. 7; 9° Messa (M.F. 2290 Campione Italiano) p. 6,5; 10° Trabattoni (M. 2310 Italia) p. 5,5; 11° Santolini (M. 2265 Italia) p. 5; 12° Reggiani (C.M. 2200 Italia, esordiente in torneo FIDE) p. 3; 13° Rossi (M. 2200 Italia, esordiente in torneo FIDE) p. 3; 14° Coppini (M. 2265 Italia) p. 0,5.

Direttore del torneo è stato Massimo Nunnari, arbitro nazionale.

Passerotti - Messa (Difesa Francese)

1. e4 e6; 2. d4 d5; 3. Cc3 Ab4; 4. e5 Ce7; 5. a3 Axc3; 6.bxc3 c5; 7. Dg4 0-0; 8. Cf3 Cbc6; 9. Ad3 f5; 10. exf6 Txf6; 11. Ag5 Tf7; 12. Dh3 h6; 13. Ag6 Tf8; 14. Ce5 Cxe5; 15. dxe5 Dc7; 16. Ae7 Dxe7; 17. Dg3!?

Fino ad oggi la variante più conosciuta era 17.0-0 Dg5; 18. Dg3 Dxg3; 19. hxg3 con idea f4 e leggero vantaggio del bianco grazie alla migliore struttura dei pedoni che lo avvantaggia nel finale; però nella partita per corrispondenza Morozov - Despotovic (1981) venne applicata una nuova idea: 18... Tf4! che consente al nero di attivare notevolmente le torri e di impedire il consolidamento dei pedoni del bianco sul lato di Re. Quest'idea era già da tempo nota sia a Messa che a Passerotti: difatti, mentre il primo la giocò proprio contro di me nello scorso dicembre sorprendendomi e vincendo rapidamente, il secondo aveva già scritto di questa continuazione su "l'Italia Scacchistica" nel 1979, affermando proprio in quell'articolo che 17. Dg3!? appariva come il modo più interessante di evitare la continuazione favorevole al nero, con l'idea di eseguire il cambio delle donne in caso di 17... Dg5.

17... Dg5?! meglio sarebbe stato 17... Ad7 con idea 18... Ae 8; 18. Dxg5 hxg5; 19. h4 g4; 20. h5 Ad7; 21. Th4 Tf4; 22. g3 Tf3; (se 22... Ta4; 23. h6 seguita da 24. 0-0-0); 23. h6! Taf8; 24. hxg7 Rxg7; 25. Txg4 Txf2; 26. 0-0-0 (con minaccia 27. Ae 8 seguita da Th1 matto) 26... Th8; 27. Ae 8 + Rf8; 28. Axd7 Re7; (se 28... T8 h2; 29. Tf4+ cambiando una torre e restando con un pezzo in più); 29. Tg7+ Rf8; 30. Tg6 T8h2; 31. Rb1! Re7 (se 31... TxC2 32. TfI+ Re7; 33. Tg7+ Rd8; 34. Tf8+ Rc7; 35. Aa4+); 32. Axe6 Txc2; 33. Txd5 ed il nero abbandona: infatti, per evitare 34. Td7+ Rf8; 35. Tg8 matto, è forzato a giocare 33... Tcd2 cambiando una torre ed entrando in un finale in cui non ha più alcuna possibilità.

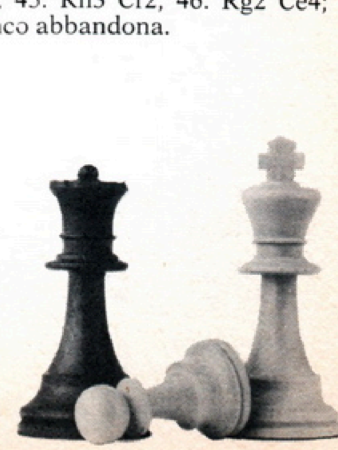
Riportiamo infine le partite del vincitore del torneo rispettivamente col 2° e 3° classificato:

Dür - Vaganian (Est Indiana)

1. c4 Cf6; 2. Cf3 d6; 3. d4 Cbd7; 4. Cc3 e5; 5. e4 g6; 6. Ae2 Ag7; 7. 0-0 0-0; 8. Ae3 c6; 9. Dc2 Cg4; 10. Ag5 f6; 11. Ah4 Ch6; 12. dxe5 dxe5; 13. b4 De7; 14. c5 Cf7; 15. Tfd1 Te8; 16. Ac4 b6; 17. b5 Ab7; 18. bxc6 Axc6; 19. Cd5 Axd5; 20. Axd5 Tac8; 21. c6 Cc5; 22. a4 Rf8; 23. a5 Cd8; 24. Tab1 Dc7; 25. axb6 axb6; 26. Db2 Tb8; 27. Db5 Cde6; 28. Ag3 De7; 29. h3 Tec8; 30. Tdc1 Ah6; 31. Tc2 Af4; 32. Axf4 Txf4; 33. Dc4 Rg7; 34. Tcb2 Dc7; 35. Ta2 Ta8; 36. Txa8 Txa8; 37. Db5 Ta6; 38. Cd2 Dd8; 39. Cb3 Cfd3; 40. Td1 Ta7; 41. Ac4 Da8; 42. Axd3 Cxb3; 43. Dxb3 DxC6; 44. Tb1 Tb7; 45. Ac4 il nero abbandona.

Bykhovski - Dür (Siciliana)

1. e4 c5; 2. Cf3 e6; 3. d4 cxd4; 4. Cxd4 Cc6; 5. Cc3 d6; 6. g3 Cf6; 7. Ag2 Ae7; 8. Cc6 bxc6; 9. e5 Cd5; 10. exd6 Dxd6; 11. 0-0 Aa6; 12. Te1 0-0; 13. Ce4 Dc7; 14. Ag5 Tab8; 15. Axe7 Dxe7; 16. Dc1 Tfd8; 17. a3 c5; 18. c4 Cf6; 19. Cd2 Ab7; 20. Axb7 Dxb7; 21. Tb1 a5; 22. Dc3 a4; 23. b4 axb3; 24. Txb3 Da6; 25. Teb1 Txb3; 26. Txb3 h6; 27. Tb5 Dd6; 28. Tb2 Cg4; 29. Cf1 Dc6; 30. Td2 Ta8; 31. Td3 f6; 32. Cd2 Tb8; 33. Da5 Rh7; 34. Td8 Txd8; 35. Dxd8 Ce5; 36. De7 Db6; 37. Rg2 Da5; 38. Ce4 Da8; 39. f3 Dxa3; 40. Cxf6+ Rg6; 41. Ce8 Dxf3+; 42. Rg1 Dd1; 43. Rf2 Cg4+; 44. Rg2 De2; 45. Rh3 Cf2; 46. Rg2 Ce4; 47. il bianco abbandona.



Go

Tra le pietre vince il Rubino

Si è concluso il Trofeo di Go promosso da Pergioco: riguardiamo i dieci problemi

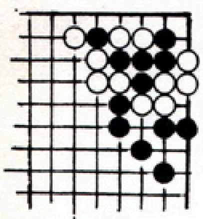
di Marvin Allen Wolfthal

Il vincitore del Trofeo di Go di Pergioco è Carmelo Rubino di Milano, unico lettore riuscito a risolvere tutti e dieci i problemi. Al signor Rubino i nostri complimenti e il premio del Go - ban.

Ecco di nuovo i problemi per chi non li avesse visti; le soluzioni si troveranno alla fine. Il mese prossimo risponderemo ad alcune lettere ricevute e riprenderemo i nostri studi strategici.

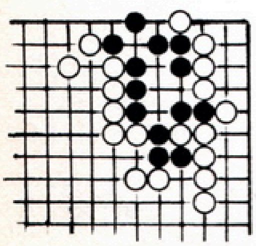
I Problemi

I



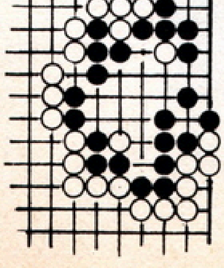
Il nero vince nell'angolo

II



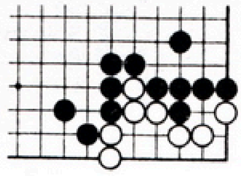
Il bianco uccide.

III



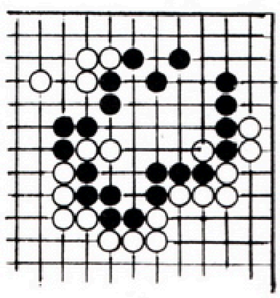
Il bianco cattura un gruppo.

IV



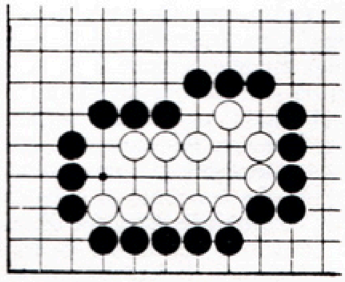
Il nero uccide.

V



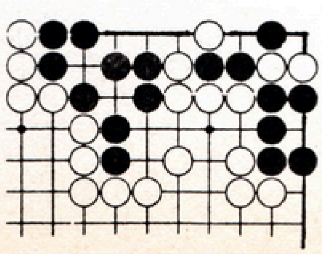
Il bianco cattura un gruppo.

VI



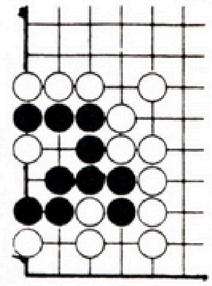
Il nero uccide.

VII



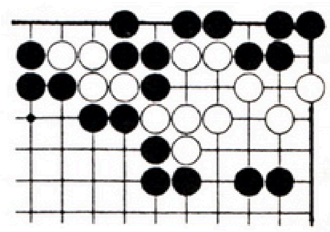
Il nero deve salvare tutti e due i suoi gruppi.

VIII



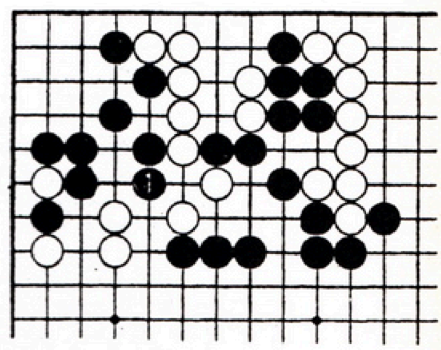
Il nero vive.

IX



Il nero uccide.

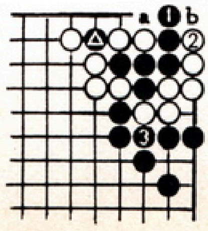
X



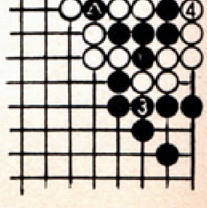
1 del nero è una minaccia mortale. Cosa può fare il bianco?

Le Soluzioni

I



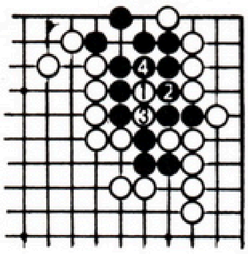
dia. 1



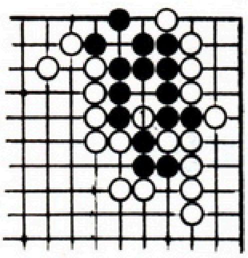
dia. 2

1 del nero nel dia. 1 impedisce al bianco di dare atari sia in 'a' che in 'b' (damezumari). Cominciare in 1 nel dia. 2 sarebbe un errore. È da notare il ruolo essenziale della pietra Δ.

II



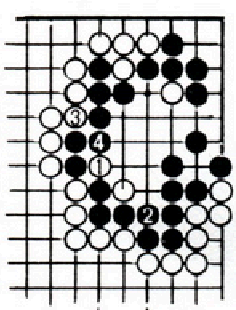
dia. 3



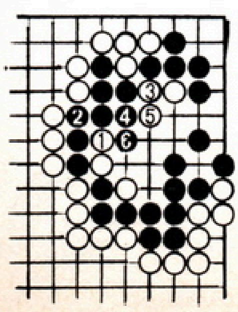
dia. 4

1 del bianco nel dia. 3 è il tesuji vincente. Dopo 1 nel dia. 4 il nero ha un occhio solo.

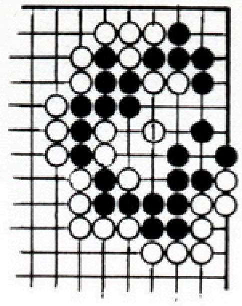
III



dia. 5



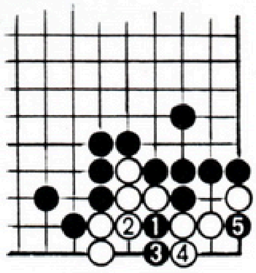
dia. 6



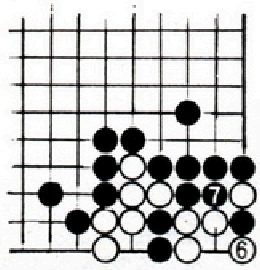
dia. 7

Il problema qui è di sfruttare nel modo giusto le varie debolezze della formazione nera. Ovviamente si deve cominciare con 1 nel dia. 5 ma dopo 3 e 4 il nero è salvo. 1 e 2 nel dia. 6 permettono invece l'atari in 3. Dare ancora atari in 5 però fallisce di nuovo. Al suo posto, 1 nel dia. 7 cattura 8 pietre nere.

IV



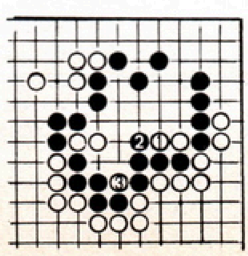
dia. 8



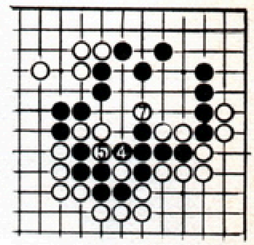
dia. 9

I dia. 8 e 9 danno la sequenza vincente: ko. Notate che dopo 7 il bianco deve togliere subito le due pietre nere. Altrimenti il ko diventa "indiretto". Cioè, per vincerlo egli sarà costretto a non rispondere a *due* minacce del nero.

V



dia. 10

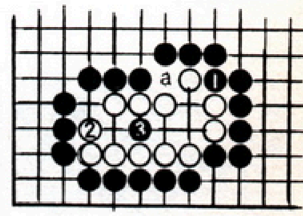


6 connette

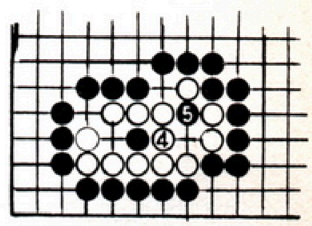
dia. 11

L'unica sequenza è quella nei dia. 10 e 11.

VI



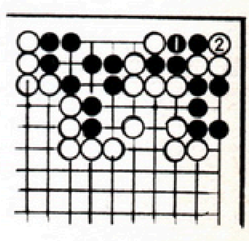
dia. 12



dia. 13

1 nel dia. 12 sembra poco aggressivo ma in realtà è micidiale. 2 cerca spazio per fare occhi ma 3 occupa il punto vitale. 4 nel dia. 13 è inutile — dopo 5 il bianco rimane con un occhio solo.

VII

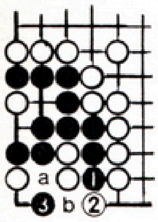


3 al punto sotto 1

dia. 14

Un caso di ishinoshita ("sotto le pietre"); il nero sacrifica quattro pietre, poi rientra tagliando in 1. Limitazioni di spazio ci impediscono dal dare qui un'analisi approfondita e così riprenderemo questo bellissimo problema il mese prossimo. Nel frattempo cercate voi di capire il perché di questa sequenza.

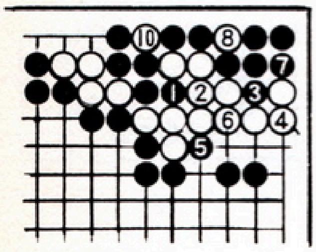
VIII



dia. 15

La mossa decisiva è 3 nel dia 15. Se bianco in 'a', 'b' del nero crea uno snapback.

IX



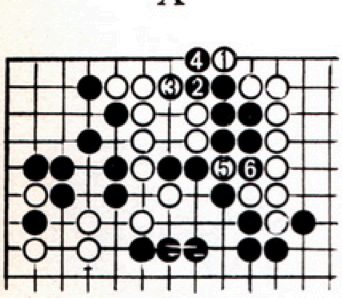
9 al punto sopra 3

11 a destra di 10

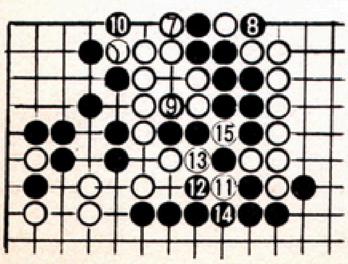
dia. 16

Ancora ishinoshita. Vi ricordate il "6 coniglìesco"? È una forma che vive secondo sente, e con 9 nel dia. 16 il nero la riduce ad un occhio solo. Il tentativo del bianco di trovarne un altro fallisce dopo 11.

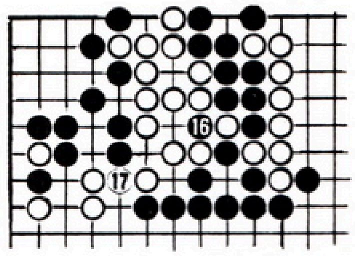
X



dia. 17



dia. 18



dia. 19

Con la sequenza forzata fino a 17 nei dia. 17 - 19 il bianco stabilisce la connessione con le sue pietre esterne.

Le soluzioni ai problemi del mese scorso sono a pagina 47.

Othello

Cercare il peggio per avere il meglio

Un consiglio del campione italiano per chi inizia a giocare: attenzione alle mosse dell'avversario

di Pier Andrea Morolli

Iniziamo, questa volta, con le soluzioni dei problemi proposti sullo scorso numero. Nel primo (fig. 1) il Bianco muove e vince. Vediamo come. Cominciamo con l'esaminare la situazione. Mancano 3 mosse. Di queste la prima è bianca, la seconda sarà nera, la terza ancora bianca. Nella situazione attuale il Bianco ha solo 2 mosse legali, g7 e h7. Apparentemente h7 non è una buona mossa. Questo se si pensa che gira unicamente la pedina in h6 permettendo al Nero la replica in h8, che gira h5, h6, h7.

Se si fa un bilancio si ha +1 -3 = -2. Tuttavia questo ragionamento è viziato da un errore banale. Come ben sapete, poiché più volte l'ho ripetuto, il vero bilancio, l'unico che conta, è il finale. Senza troppa difficoltà possiamo sperimentare tutte le possibili sequenze di mosse legali poiché, essendo a 3 mosse dalla fine, tali sequenze non sono molte. Diversamente avremmo avuto bisogno di tempo e pazienza, oppure di un computer.

In questo fortunato caso ci è sufficiente una scacchiera disposta come in fig. 1. Proviamo la sequenza Bh7, Nh8, Bg7. Essa porta al quadro finale di fig. 2. In termini di punti si passa

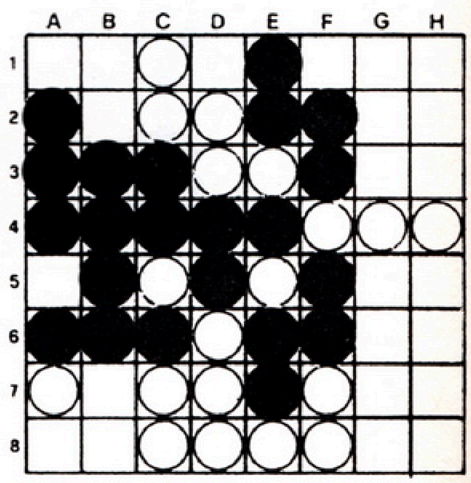


Figura 1

da 26-35 a 33-31. E si vince. La Bg7, Nh7, Bh8 invece porta (fig. 3) ad un 31-33 (perdendo). Con la terza e ultima possibile sequenza Bg7, Nh8, Bh7 (fig. 4) si va a 33-31.

Poiché il problema chiede la 58 bianca, ovvero la mossa del bianco nell'attuale situazione (fig. 1), notiamo

che la h7, che porta ad una "serie" (qui unitaria) di sequenze la cui peggiore (qui unica) è vincente, è una mossa vincente, e quindi è soluzione del problema. Vi garantisco che è anche l'unica.

Infatti l'altra mossa legale, g7, porta a una serie (qui 2) di sequenze la cui peggiore (Bg7, Nh7, Bh8) è perdente, quindi è una mossa perdente, e non è soluzione del problema.

Perché della serie di sequenze che esamino cerco la peggiore? Perché devo suppore che il mio avversario giochi sempre la sequenza migliore per sè, che è poi la peggiore per me. Per cui, se esamino una serie di sequenze con 15 vincenti ed 1 perdente, devo considerare l'intera serie *perdente*, e quindi considerare la mossa che introduce la serie perdente, anche se in 15 casi su 16 sarebbe vincente. A meno che qualcuno, amando il rischio, confidi in un errore avversario. Ma a me questi discorsi non piacciono. Personalmente non tendo mai tranelli a rischio di essere scoperto e battuto a meno di casi disperati in cui la partita è ormai compromessa e solo un errore avversario può rimetterla in piedi. Ormai avete capito che sto usando la soluzione del primo problema a scopo didattico. Così, oltre a darvi effettivamente la soluzione, ho introdotto un discorso importante.

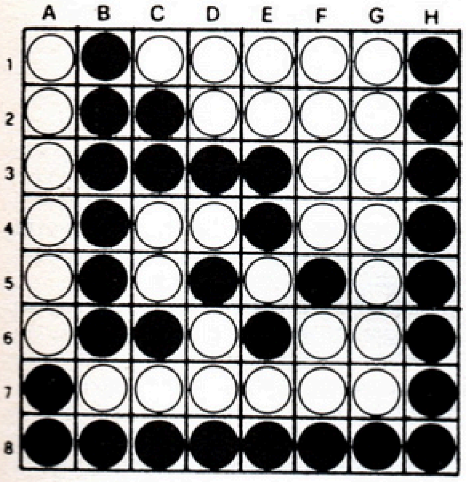


Figura 2

A questo punto estendiamo il ragionamento. Finora ho parlato di mosse che introducono serie di sequenze, o gruppi di sequenze vincenti o perdenti. Ora parlerò di gruppi che *guadagnano* 1, 15, 36 pedine, che *perdono* 7, 3, 14, 29 pedine, o che *non variano* ovvero non guadagnano e non perdono. Questo perché un vero giocatore si batte anche per perdere con uno scarto minore o per vincere con uno scarto maggiore, in ogni situazione e contro ogni avversario.

Molti non lo fanno, e secondo me, mai eccelleranno in questo gioco. Dunque gruppi più o meno positivi nulli o negativi. Dunque un gruppo -9 è migliore di un gruppo -12, un gruppo 0 è migliore di un gruppo -1, un gruppo +13 di un gruppo +5. Infatti, se la situazione parziale è 25-23 per il nero mancano 16 mosse (a meno di casi strani) il nero, con una mossa che introduce un gruppo +12 è sicuro (salvo sbagli suoi) di vincere 37-27 o meglio (se anche l'avversario sbaglia, ovvero non risponde con la propria sequenza migliore). Con un gruppo +17 invece vincerà 42-22, male che gli vada (eccetto sbagli suoi).

Secondo voi, quale gruppo deve introdurre, ovvero quale mossa deve fare? La domanda è retorica. Altra estensione. Abbiamo detto che di un gruppo (serie) di sequenze fa testo la peggiore. Cosa vuol dire la peggiore?

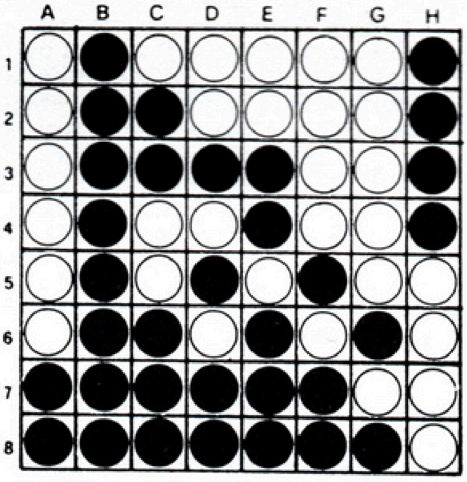


Figura 3

Non la peggiore in assoluto, nel senso che dopo la prima mossa, quella che introduce il gruppo, io sbaglio sempre, ovvero scelgo sempre la mossa peggiore, ovvero introduco (d'ora in poi) sempre il gruppo peggiore, mentre il mio avversario gioca bene per sé (e male per me). Questa sequenza conduce sicuramente al punteggio matematicamente *minimo* per me e ovviamente *massimo* per l'avversario. Per sequenza peggiore non intendo questa, bensì quella in cui sia io che il mio avversario facciamo il nostro gioco nel miglior modo possibile. Ovvero continuiamo entrambi a scegliere il gruppo migliore per sé.

Perché la chiamo peggiore allora? Perché, come già ho detto, supponendo che io giochi il meglio, è la miglior sequenza di risposte che l'avversario mi possa dare, migliore per lui, peggiore per me. In parole povere il peggio che mi può capitare se gioco bene. Mi rendo conto che concettualmente è più facile capire questo metodo giocando che non leggendo. Faccio comunque l'ultimo esempio. Mi trovo di fronte a 2 mosse legali, una fa sì che l'avversario, giocando bene, mi possa

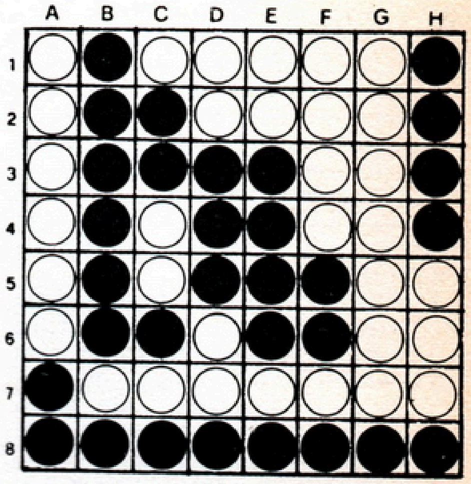


Figura 4

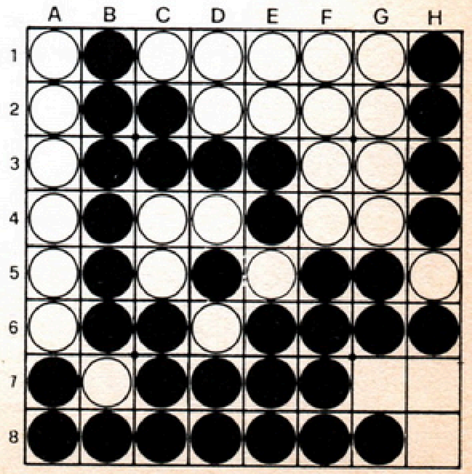
costringere a guadagnare 12, l'altra che l'avversario mi possa constringere a guadagnare solo 9. Scelgo la prima.

Passiamo allora a vedere come si calcola il valore delle sequenze. Esempio: sequenza di 5 mosse. Metto io e giro 4. Mette lui e gira 5, io e giro 2, lui e gira 2, io e giro 8. 4-5+2-2+8 = +7, per di più ho messo (muovendo 3 volte) 3 pedine. +7 +3 = +10, che è il valore della sequenza.

Altro esempio. metto io e giro 6, mette lui e gira 1, io passo. Lui gira 2, io e giro 7, lui e gira 3. +6-1-2+7-3 = +7, però ho fatto 2 sole mosse. +7+2 = +9 che è il valore di questa sequenza, inferiore, quindi, all'altra. Chiaro? spero di sì. Se no scrivetemi una letteraccia presso Pergioco e non mi offenderò troppo.

Per poco dimenticavo la soluzione del secondo problema. Fig. 5, il bianco muove e va in b2. Perché? Perché vuole andare come richiesto (in 2 mosse) in a1. Ora sia che il Nero vada in a2, che in b1, le sole legali, gira la pedina in b2, consentendo al bianco l'accesso in a1.

Figura 5



Matematici

Aureee sezioni sacri rapporti

di Raffaele Rinaldi

Il papiro di Ahmes, scritto un bel po' di secoli prima dello sviluppo della cultura greca e che si trova oggi al British Museum, contiene un resoconto dettagliato della costruzione della grande piramide di Giza realizzata intorno al 3070 a.C. In quel papiro, Ahmes fa riferimento a un "sacro rapporto" impiegato nel progettare le proporzioni dell'enorme struttura architettonica.

Recenti e accurate misurazioni delle dimensioni della piramide di Giza hanno messo in luce che il rapporto tra la lunghezza dello spigolo della piramide e la distanza base dello spigolo-centro della piramide vale esattamente 1,618.

Riprendiamo la serie di Fibonacci di cui abbiamo parlato in gennaio partendo dal paradosso del sezionamento - ricostruzione della scacchiera. La serie presenta questi termini iniziali:

1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, ...

Costruiamo ora due successioni i cui elementi sono definiti come rapporto tra due termini successivi nella serie di Fibonacci. Il valore del rapporto definiamolo per brevità con quattro cifre decimali:

$\frac{1}{1} = 1{,}0000$	$\frac{2}{1} = 2{,}0000$
$\frac{3}{2} = 1{,}5000$	$\frac{5}{3} = 1{,}6667$
$\frac{8}{5} = 1{,}6000$	$\frac{13}{8} = 1{,}6250$
$\frac{21}{13} = 1{,}6154$	$\frac{34}{21} = 1{,}6190$
$\frac{55}{34} = 1{,}6176$	$\frac{89}{55} = 1{,}6182$
$\frac{144}{89} = 1{,}6180$	$\frac{233}{144} = 1{,}6181$

Come si può agevolmente constatare, le due successioni convergono, la prima per difetto e la seconda per eccesso, al "sacro rapporto" di Ahmes: 1,618. E molti avranno già capito che questo valore è proprio quello della celebre "sezione aurea" dei greci, del numero irrazionale

$$\varphi = \frac{1 + \sqrt{5}}{2}$$

Siamo giunti dunque alla sezione aurea partendo da considerazioni svolte sulla serie di Fibonacci. Ma tutta una serie di proprietà di φ discendono direttamente allorché se ne deriva il valore per via più diretta. Che è poi quella usata appunto dai greci ai quali, per molteplici ragioni filosofiche e culturali, toccò il compito di sviluppare la geometria.

La sezione aurea, definita come la parte media proporzionale tra un segmento e la parte residua, svolge infatti un ruolo fondamentale nella costruzione di decagoni e pentagoni regolari e di triangoli equilateri e rettangoli ad essi associati nonché nei poliedri regolari. In questo senso la sezione aurea compare continuamente nella costruzione di edifici (esiste per esempio un "rettangolo Partenone") grazie anche alla "bellezza" di rapporti istituiti tra i vari elementi costruttivi. Non solo: il rapporto aureo compare continuamente anche nell'arte e nella natura (ce ne occuperemo prossimamente).

Dal punto di vista algebrico, imponendo le condizioni di separazione di un segmento in media ed estrema ragione *(proportionem habentem medium duoque extrema,* come traduce dall'arabo Campano da Novara nel XIII secolo), si giunge all'equazione

$$\varphi^2 - \varphi - 1 = 0$$

Che può essere scritta nella forma

$$\varphi - 1 = \frac{1}{\varphi}$$

dal che si vede subito che φ è il solo numero che può essere trasformato nel suo reciproco semplicemente sottraendogli 1. Lasciamo per ora la sezione aurea con due problemi che vi propongo subito: sapreste scrivere due espressioni di φ usando solo degli 1? (Nota: tenere conto delle due successioni convergenti a φ in un caso; nell'altro, lavorare sull'equazione che abbiamo dato qui sopra).

Torniamo ad alcune proprietà della serie di Fibonacci, che potete aggiungere a quelle già esposte in gennaio.

La somma dei primi n termini è uguale ad $a_{n+2}-1$.

La somma dei primi 10 termini è uguale a $11a_7$ (potreste provare a dimostrare questa seconda relazione).

Esistono naturalmente molte altre complesse proprietà della serie di Fibonacci. Mi limito a citarne una assai interessante: si può dimostrare che se il termine a_p è un numero primo (con $p > 4$), allora p deve essere un numero primo (p. es. $a_{11} = 89$ che è primo, così come 11 è primo). Ma non è necessariamente vero il viceversa (p. es. per $p = 31$ si ha $a_{31} = 1.346.269 = 2417 \cdot 557$).

La noce negativa

Penso che il problema delle noci di cocco sia stato per molti micidiale. La linea d'attacco è ovvia: traducendo il problema in equazioni e riducendo il sistema con i noti metodi algebrici, si giunge all'equazione diofantina seguente

$$1024n = 15625z + 11529$$

dove n è il numero iniziale delle noci e z il numero di noci ricevuto da ogni uomo nella divisione finale. L'equazione ha infinite soluzioni e si tratta quindi di determinare il più piccolo intero positivo che la risolve. L'equazione è certo risolubile con i classici metodi standardizzati che impiegano le frazioni continue, ma si tratta di un procedimento lungo, noioso e poco... elegante. Tuttavia, guardando dappresso il problema e l'equazione che ne deriva, si può dire almeno questo: poiché n viene diviso sei volte in cinque mucchi, è evidente che 5^6 (=15625) deve essere sommato a qualsiasi risposta per ottenere la risposta successiva di ordine superiore: infatti alla soluzione si può aggiungere o sottrarre qualsiasi multiplo di 5^6.

D'altro canto, sottraendo multipli di 5^6 si giungerebbe a un numero infinito di risposte con numeri negativi che risolverebbero forse l'equazione ma non il problema (che esige una soluzione intera positiva). Inoltre, dato accertato subito, non esiste di certo un valore positivo piccolo di n che soddisfi le condizioni. Che fare allora?

Quel che segue appartiene alla leggenda. Si dice, ma non è mai stato accertato, che fosse il celebre fisico teorico inglese Paul A.M. Dirac a determinare la soluzione; Dirac, interpellato, disse che l'aveva avuta da un altro celebre matematico inglese: J.H.C. Whitehead, nipote del famoso filosofo; Whitehead, a sua volta, disse di averla avuta da qualcun altro che non ricordava chi fosse... e così via.

Quel che è certo è che chi determinò la soluzione doveva essere un tipo veramente geniale. La soluzione si basa infatti sul concetto di *noce negativa.* Abbiamo detto che non esistono piccoli interi positivi che risolvono l'equazione. Perché non dovrebbero esservi piccoli interi negativi? E infatti il valore esiste ed è -4.

Riprendiamo allora i termini del problema: il primo uomo raggiunge il mucchio di -4 noci, dà una noce positiva alla scimmia e gli restano 5 noci negative; ne prende una e la nasconde: rimangono 4 noci negative che sono esattamente il numero iniziale. Eseguito il medesimo cupo procedimento da parte degli altri quattro uomini, si rimane alla fine con ogni uomo in possesso di 2 noci negative, mentre alla scimmia toccano 6 noci negative. La conseguenza, per quanto abbiamo detto sopra, è evidente: per ottenere la soluzione al problema con il più piccolo intero positivo basta aggiungere 15625 a -4. Si ottiene così 15621 che è appunto la soluzione cercata.

Il cubo poliglotta: simbologie correnti

Tutte le sigle d'uso necessarie per consultare i numerosi manuali sul "terrore ungherese"

di Luciano Cavalli

Sono ormai stati pubblicati, prima all'estero ed ora anche in Italia, numerosi testi sul cubo di Rubik, in genere libretti in formato tascabile.

Ognuno di questi risolve il problema del ripristino, riporta curiosità, risolve altri particolari problemi; dà le sue configurazioni speciali.

Per descrivere i vari movimenti delle facce del cubo è stato adottato, generalmente, il sistema delle lettere dell'alfabeto che indicano una delle sei facce (es. A=alto, D=destra ecc.): ogni autore ha però adottato alcune varianti. Inoltre può capitare che cubologi italiani desiderino consultare testi stranieri non ancora tradotti in lingua italiana: in questo caso non sempre è necessario conoscere la lingua. Infatti (come spesso avviene anche per gli scacchi) è sufficiente riuscire ad interpretare le formule (aiutati magari dai relativi disegni, sovente presenti per i solutori meno esperti), per arrivare a comprendere la serie di movimenti risolutori proposti dall'autore.

Per maggiore comodità dei lettori ed anche per fare il punto sulla situazione "simbologie" riportiamo questo mese uno schema riassuntivo di tutti i sistemi finora usati per descrivere i movimenti delle facce del cubo.

ITALIANO
A = alto in senso orario di 90°
A' = alto antiorario di 90°
B = basso in senso orario di 90°
B' = basso antiorario di 90°
F = fronte in senso orario di 90°
F' = fronte antiorario di 90°
R = retro in senso orario di 90°
R' = retro antiorario di 90°
S = sinistra in senso orario di 90°
S' = sinistra antiorario di 90°
D = destra in senso orario di 90°
D' = destra antiorario di 90°
A2 = alto ruota di 180° ecc. Ovviamente non esiste A'2 poiché starebbe ad indicare la stessa cosa con una complicazione in più.

PERGIOCO
come scritturazione italiana, INOLTRE:
G = fetta centrale compresa tra le facce D e S, ruota di 90° in senso orario vista da Destra (G sta per Giro)
G' = come sopra ma in senso antiorario
N = fetta compresa tra le facce Fronte e Retro, ruota di 90° in senso orario vista da Fronte (N sta per nastro)
N' = come sopra ma in senso antiorario
C = fetta compresa tra le facce Alta e Bassa, ruota di 90° in senso orario vista da Basso (C sta per cintura)
C' = come sopra ma in senso antiorario
G2, N2, C2 ruotano di 180°.

Inglese	*Tedesco*	*Francese*		*Italiano*
L (left)	L (links)	G (gauche)	=	sinistra
R (right)	R (rechts)	D (droite)	=	destra
U (up)	O (oben)	H (haut)	=	alto
D (down)	U (unten)	B (bas)	=	basso
F (front)	V (vorn)	A (anter.)	=	fronte
B (back)	H (hinten)	P (postér.)	=	retro

In inglese (Singmaster) viene usato il simbolo -1 per indicare rotazione antioraria: recentemente però lo stesso autore ha riconosciuto trattarsi di un'inutile complicazione ed ha adottato il semplice apice dopo la lettera (es. L' = sinistra antiorario di 90°).

In tedesco viene usato sempre il simbolo 1 dopo la lettera per indicare rotazione oraria ed il simbolo -1 per indicare rotazione antioraria (es. 01 = alto senso orario; U-1 = basso antiorario). Anche qui si tratta di inutili complicazioni.

In francese per indicare una rotazione antioraria viene posta una barretta orizzontale sopra alla lettera (es. $\overline{H}$ = alto antiorario).

Inoltre in inglese vengono usati i seguenti simboli per indicare i movimenti di fette centrali, ossia i movimenti "slice" e "antislice":
R_s = destra in senso orario di 90° e sinistra in senso antiorario (movimento slice) ossia, il che è lo stesso ma più semplice da seguire, destra in senso orario e sinistra in parallelo
U_s = alto in senso orario di 90° e basso in parallelo
F_s = fronte in senso orario di 90° e retro in parallelo
R_s2 = destra in senso orario di 180° e sinistra in parallelo ecc.
R_a = destra in senso orario di 90° e sinistra in senso orario di 90° (movimento antislice) ossia, il che è lo stesso ma più semplice da seguire, destra in senso orario di 90° e sinistra in senso contrario.

Si noterà che non esiste, perché inutile, una notazione es. U_a2 in quanto starebbe ad indicare Alto ruota di 180° e basso di 180° in senso contrario: lo stesso movimento viene indicato da U_s2. Si potrebbe però usare la notazione U_a2 in presenza eventualmente solo di una formula tutta o prevalentemente composta di movimenti antislice, al fine di non interrompere, sia pure solo graficamente, quel determinato processo.

Noteremo infine che le notazioni "s" e "a" (slice e antislice) valgono le notazioni proposte da Pergioco G=giro, C=cintura, N=nastro: con il vantaggio per queste ultime di semplificare molto la stesura delle formule; hanno però l'inconveniente di spostare i centri e quindi di perdere l'orientamento iniziale del cubo. Inoltre, mentre le notazioni slice e antislice riducono, nella scritturazione delle formule, ad una sola mossa ciò che in realtà sono due mosse, le notazioni di Pergioco eliminano, anche formalmente, questa eccezione. Infatti se noi ruotiamo soltanto la fetta centrale G, senza alcun dubbio abbiamo fatto un solo movimento, mentre se ruotiamo prima D e poi S facciamo due movimenti. Nella corsa all'abbreviazione delle formule questo ha la sua importanza, anche se poi sostanzialmente si tratta sempre della stessa cosa.

In tutte le simbologie sopra riportate manca però una notazione che stia ad indicare la posizione di partenza del cubo. Ciò è importante quando si vogliono eseguire movimenti sul cubo senza ricorrere all'ausilio di scritti; cioé quando si agisce a memoria, cosa questa che è sempre la più spettacolare. È bene infatti partire sempre con lo stesso colore; oppure, dopo aver eseguito una certa formula breve e facilmente memorizzabile, può essere spesso sufficiente ruotare il cubo su un certo suo asse e ripetere la stessa formula.

Per questo il CCM (Circolo Cubisti Milanesi) ha adottato l'abbreviazione PC (=Posizionamento Cubo) seguita dalla posizione dei colori di due facce. Si dirà che non tutti i cubi hanno i colori posizionati nello stesso modo: verissimo.

Si considera qui un cubo standard produzione Mondadori avente i se-

guenti colori:

Bianco in alto	Giallo in Basso
Rosso in Fronte	Arancio in Retro
Blu in Destra	Verde in Sinistra

Chi ha altri posizionamenti di colori non ha che da fare (una volta per tutte) le necessarie "traduzioni" (generalmente sono scambiati il blu ed il verde: ogni volta che trova verde leggerà blu e viceversa; altre volte sono scambiati il blu ed il giallo).

Esempio: la formula di rovesciamento dei 12 spigoli (nota come Arlecchino) scritta normalmente è la seguente:
A' G A' G A' G A' G D' N' D' N' D' N' D' N' R' C' R' C' R' C' R' C' (24 mosse).

Senza alcun dubbio la memorizzazione e l'esecuzione di questa formula presenta delle difficoltà.

Ma se usiamo il metodo CCM la scritturazione diventa:
PC: B in A R in F
eseguire: A' G A' G A' G A' G
PC: B in A G in F
eseguire: (stessa formula)
PC: A in A V in F
eseguire: (stessa formula)

Le memorizzazione si riduce ad una formula di 8 mosse ed a 3 posizionamenti di cubo, facilmente ritrovabili, nel caso specifico, con il cubo in mano.

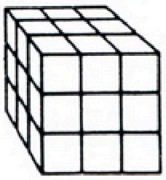
Segnaliamo infine, sempre sulla rotazione del cubo durante l'esecuzione di una formula, la proposta del lettore Dario Uri di Bologna, che usa i simboli 1/4 = rotazione del cubo in senso orario di 90° visto da sopra; 1/4' = idem ma in senso antiorario; 1/2 = rotazione di 180° ecc.

Esempio: scambio contemporaneo di 2 angoli in A e di 2 angoli in B; i 4 angoli da scambiare vanno posizionati in R:
eseguire: D2 B' D2 1/4' B2 D2 B' D2 totale 7 mosse + una rotazione di cubo, tutto facilmente memorizzabile.

Per chiudere, per questo mese, diamo una simpatica notizia a tutti i lettori appassionati di cubo: la signorina Maria Teresa Casini si è laureata in matematica, presso l'Università di Siena, svolgendo una tesi di laurea sul cubo di Rubik (relatore prof. Claudio Bernardi).

La tesi, molto ben presentata e con il titolo "Un nuovo rompicapo matematico: il Cubo Rubik", porta nel primo capitolo considerazioni generali, quali nascita, strutture interne ed esterne, i vari tipi di cubi, ecc. Negli altri cinque capitoli vengono invece trattati profondamente i problemi matematici (teoria dei gruppi, movimenti slice, antislice, reticolo dei sottogruppi del gruppo ecc.). Nell'appendice infine sono riportate forme di pubblicità italiana e straniera sul cubo e la bibliografia.

Alla signorina Casini le nostre più vive congratulazioni.



Posta dei lettori

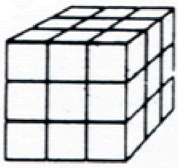
I lettori Uri di Bologna e Ravesi di Roma hanno inviato le seguenti formule per il Superarlecchino:
— SBR' BR' S' R - G2 N2 A2 G2 N2 B2 - R' S R B' R B' S' - C2 N2 G2 (23 mosse, Uri)
— B F2 D' F2 B' G2 N2 C2 A' R2 S' R2 A (13 mosse, Ravesi)

Il lettore Di Nicola - Carena di Milano manda due formule di rotazione dei centri:
— D2 R2 S2 C2 S2 R2 D2 C2 (180°)
— D2 R2 S2 C S2 R2 D2 C' (180°

Il lettore Grieco di Barletta manda, fra l'altro, una formula di rotazione di 90° dei centri in A e in D:
— D' C G C' D C G' C'

A proposito della rotazione dei centri ricordiamo che in un cubo ripristinato la somma degli angoli di rotazione dei centri è sempre pari a 0°, a 180° o multiplo di 180°.

Ne segue che possono ruotare uno o più centri di 180°, ma possono ruotare di 90° solo coppie di centri.



Si è conclusa a Napoli, il 6 febbraio, la prima selezione locale del primo torneo italiano di cubo di Rubik. I concorrenti convenuti a La Città del Sole si sono esibiti sotto lo sguardo attento e scettico del folto pubblico presente. Trenta gli iscritti e battaglia aspra sin dalle prime battute; dopo due ore e mezzo risultava vincitore assoluto Nino Di Bella, 21 anni, studente in legge, già vice-campione italiano di Scarabeo, residente a Catania. Il siciliano risolveva il cubo in tempi assai ridotti: 32 secondi nella prima manche, 47 nella seconda, Nelle immediate posizioni di rincalzo, tutti poco oltre il minuto per prova, tre napoletani: Marco Di Simone (23 anni), Gianfranco Musto (16 anni), Roberto Galati (18 anni). Nino Di Bella, il vincitore, entra così di diritto nella finale nazionale, selezione dei campionati del mondo di aprile a Montecarlo.

La Piramide, quest'altro rompicapo tridimensionale apparso sui mercati di tutto mondo sulla scia del successo del cubo di Rubik, fu in realtà ideato molto tempo prima, cioè circa nel 1971 (il cubo è del 1975 dall'Ungheria e del 1976 dal Giappone) dall'inventore svizzero Uwe Mèffert, che la realizzò con l'assistenza del fratello ingegnere.

Mèffert, che risiedeva comunque abitualmente non in Svizzera ma ad Hong Kong, passò alla costruzione industriale della piramide soltanto dopo il successo ottenuto in tutto il mondo dal cubo di Rubik.

Non fu difficile prevedere anche per la piramide una vendita di milioni di pezzi in tutto il mondo. Si dice che solo in Inghilterra la prima importazione di piramidi da una fabbrica di Hong Kong sia stata di 200.000 pezzi.

La piramide si presenta molto bene, ha un meccanismo accurato e preciso, dei bei colori vivaci con le giuste tonalità. Qualunque movimento si esegua mantiene la sua forma originale, a differenza ad esempio del cubo a base ottagonale, che in certi casi assume forme tipiche delle astronavi interstellari.

Qualcuno è arrivato a dire che la piramide genera un senso di pace. Bisogna riconoscere che la prima volta che ci siamo trovati tra le mani il cubo di Rubik mescolato siamo stati assaliti da un profondo senso di angoscia: saremo mai riusciti a ripristinarlo?

Ora che, sí, effettivamente, l'abbiamo ripristinato ed esso non ha più alcun segreto per noi, ora, dicevamo, nel vedere la piramide mescolata nei colori proviamo, al contrario, un grande senso di pace, di sollievo, quasi di beatitudine. Primo perchè se abbiamo padroneggiato il "mostro" sicuramente padroneggeremo la piramide. Secondo perchè la piramide, comunque, è molto più facile da ripristinare. Coloro che hanno risolto il cubo in 20-30 giorni possono tranquillizzarsi: risolveranno la piramide in poche ore (comunque daremo le formule di soluzione).

La piramide, a base triangolare e quindi con quattro vertici, è costituita da 14 elementi così suddivisi:
— 4 vertici estremi (piramidi triangolari) con 3 facce colorate. Ruotano sul loro perno e non hanno alcuna influenza sul ripristino
— 4 ottaedri (3 facce visibili con 3 colori differenti) collegati ognuno stabilmente con il proprio vertice estremo
— 6 piramidi triangolari (spigoli) aventi ciascuna 2 facce visibili con 2 colori differenti. Questi sono gli elementi che ruotando su se stessi ed interscambiandosi movimentano la colorazione della piramide.

Non è possibile vedere funzionare il meccanismo interno della piramide: una volta assemblata, infatti, non può essere riaperta, pena la sua rottura. È

È il momento della Piramide

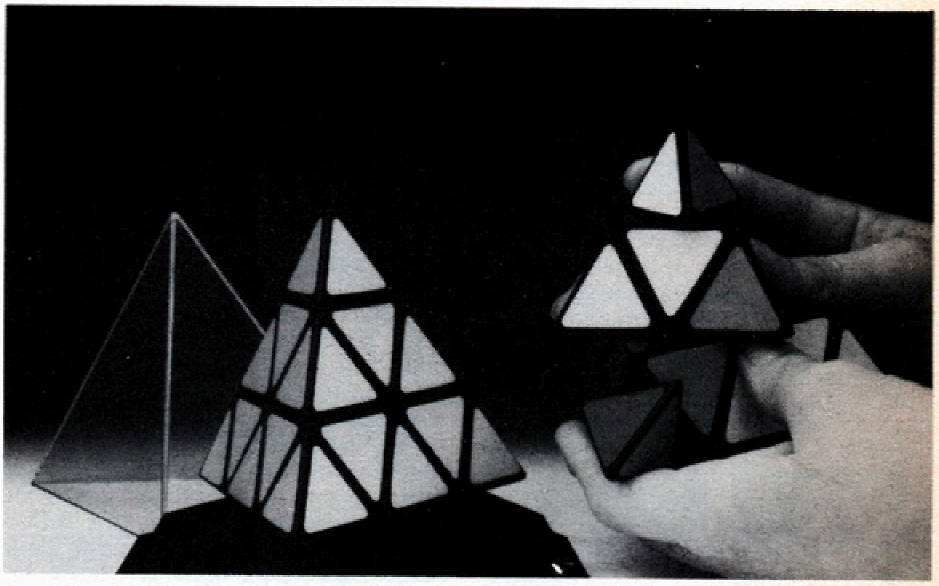
Gradevole, riposante, abbastanza semplice da risolvere, il nuovo rompicapo dello svizzero Uwe Meffert sta conquistando il mondo

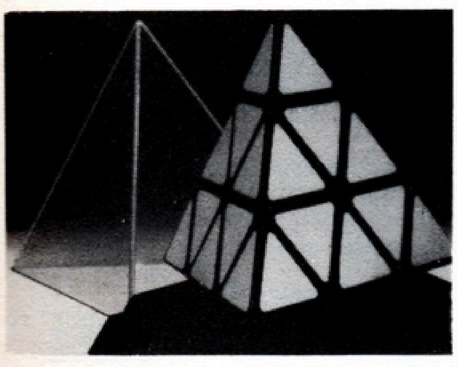
di Luciano Cavalli

molto robusta, ma attenzione comunque a non romperla, non sarebbe più possibile rimetterla insieme.

La piramide offre divertimento non soltanto nel suo ripristino. Essa è anche e soprattutto un oggetto che consente migliaia di figurazioni colorate, bellissime.

Mentre noi diamo qui di seguito la soluzione del problema del ripristino, lasciamo ai lettori il piacere di scoprire configurazioni speciali. Coloro che vorranno inviarcele ricordino di dare ad ognuna di esse un titolo appropriato, nonchè la formula di esecuzione. Pubblicheremo quelle più interessanti.





Ripristino

Ruotando più volte a caso i quattro vertici (per vertici intenderemo sempre gli elementi intermedi o ottaedri uniti al loro vertice estremo + 3 spigoli, ossia un insieme di 12 faccette su 3 colori) si provoca la miscelazione dei colori. Beninteso anche i 4 vertici estremi possono ruotare su un perno, provocando maggiore miscelazione nei colori, ma, come ben si vede subito, la loro rotazione non ha in pratica alcuna influenza sul ripristino dell'ordine, essendo sufficiente ritornare a ruotarli su se stessi.

Per ripristinare incominciare a ricostruire la faccia rossa (ovviamente qualunque altro colore va bene, ma noi seguiamo il metodo già suggerito per il cubo: iniziare sempre con lo stesso colore. Qui proponiamo il rosso perchè in questo caso, mancando il bianco, è quello più appariscente).

Qui non dettaglieremo le mosse che sono, per i cubisti, del tutto intuitive. Prima di tutto portare sullo stesso piano le 3 faccette rosse poste sugli ottaedri. Si ottiene con pochi tentativi. Ruotare se necessario i 3 vertici estremi in modo che abbiano anch'essi le faccette rosse rivolte nel modo giusto.

Si tratterà ora di sistemare al massimo 3 spigoli. Usare il sistema di "parcheggiare" altrove gli elementi che non devono essere toccati perchè già sistemati, portare al suo giusto posto lo spigolo desiderato (con una opportuna rotazione del relativo vertice), far ritornare gli altri dal parcheggio.

Posizionare ora la piramide come segue:

Rosso in Basso
Verde in Fronte
Oro in Destra
Blu in Sinistra

Le rotazioni vengono eseguite sui quattro vertici della piramide, e pertanto si hanno quattro simboli come segue:

D o D' = rotazione di 120° (oraria o antioraria vertice Destro
S o S' = rotazione di 120° (oraria o antioraria) vertice Sinistro
tioraria) vertice Alto
R o R' = rotazione di 120° (oraria o antioraria) vertice Retro
(nella soluzione dei finali la rotazione del vertice Retro non ricorre mai).

Abbiamo così stabilito la simbologia da usare.

Notiamo ora che, ripristinata la faccia rossa e postala in basso, si possono presentare sul vertice Alto 5 finali differenti, dipendendo dalla posizione e rotazione propria dei 3 spigoli ivi collocati.

1°) rotazione di 3 spigoli, correttamente allineati nei colori, in senso orario.

Eseguire: D' A' D A' D' A' D

A o A' = rotazione di 120° (oraria o an-

2°) rotazione idem c.s. in senso antiorario:

Eseguire: D' A D AD' A D

3°) rovesciamento di 2 spigoli correttamente posizionati ma rovesciati nei colori (corrisponde alla manovra di Rubik sul cubo). Posizionare i 2 spigoli a destra:

Eseguire: D' S' A' S A' D A D' A D

4°) rotazione di 3 spigoli in senso orario e contemporaneo rovesciamento di 2 di essi. Posizionare i 2 spigoli rovesciati a destra.

Eseguire: D' S' A' S A D

5°) rotazione di 3 spigoli in senso antiorario e contemporaneo rovesciamento di 2 di essi. Posizionare i 2 spigoli rovesciati a sinistra.

Eseguire: S D A D' A' S'

oppure

posizionare i 2 spigoli rovesciati a destra e

Eseguire: D' S' A' S D A D' A D

Il Palazzo di Sua Maestà

Con l'ausilio dell'Originale Master Mind, una ricognizione alle possibili aperture

di Elvezio Petrozzi

Sul numero scorso è stato iniziato un discorso sulle aperture del Super Master Mind (5 fori, 8 colori); era inevitabile che prima o poi ci si occupasse di questo importante aspetto di un gioco così popolare.

Da questa rubrica si è spesso polemizzato con i super - tecnici e con la tendenza ad esasperare la componente matematico - probabilistica del gioco, ma riteniamo che questa 'svolta' sia inevitabile nel momento in cui gli appassionati di un gioco diventano centinaia di migliaia.

Sarebbe difatti impensabile che un qualunque giocatore di scacchi che volesse emergere elevando il proprio tasso tecnico - teorico, pretendesse di farlo ignorando la teoria delle aperture. La stessa riflessione si può fare per tutti i grandi classici del mondo dei giochi: la dama, il go, il backgammon, l'othello ecc. E allora perchè non per il Master Mind?

È evidente che elementi come l'intuito e la fantasia rimangono componenti fondamentali in un gioco dove il valore cromatico delle varie combinazioni riveste un'importanza a volte decisiva, ma una corretta conoscenza delle implicazioni di carattere statistico che una certa proposta comporta rispetto ad un'altra non può che giovare alle componenti "artistiche" del gioco.

Avere coscienza del confine che esiste tra azzardo e calcolo significa disporre della bilancia più adatta per equilibrare l'uno e l'altro e quindi consente di trarre la massima soddisfazione da una partita vinta o semplicemente giocata bene.

A partire da questo mese ci addentreremo quindi, dopo averlo ammirato dall'esterno, nel grande palazzo di Sua Maestà Il Master Mind e, come si conviene a dei corretti esploratori, inizieremo il nostro viaggio dal vestibolo, passando poi per le sale di soggiorno, su per le scale, negli alloggi privati fino alle più riposte segrete. Durante il nostro viaggio dovremo naturalmente evitare botole e trabocchetti rappresentati via via dall'aridità dei numeri, dalle fredde statistiche e così via.

Per questo scopo continueremo a trattare frequentemente altri argomenti, commenti di partite, notizie varie ed altro, sperando così di soddisfare sia coloro che amano il Master Mind 'pensato', sia quelli che lo amano 'parlato'. Entrambi, tra l'altro, appartengono agli estimatori del Master Mind 'giocato', e questo è il connotato fondamentale che alla fine li unisce.

Originale Master Mind

Il vestibolo di cui parlavamo prima è sicuramente rappresentato dalla versione base del gioco: l'Originale Master Mind (6 colori, 4 fori). Quasi tutti i giocatori hanno il loro primo contatto con questa versione ed è da essa che partirà la nostra analisi.

Per un certo periodo di tempo e in molti casi anche nel seguito delle loro esperienze di gioco, quando i giocatori si trovano nei panni del Decifratore compongono la loro prima proposta usando piolini di 4 colori diversi. Stabiliremo con il tempo se questa sia un'apertura corretta, ma ora soffermiamoci su di essa e facciamo delle considerazioni partendo dal fatto che, come tutti sapranno, con 4 fori e 6 colori le combinazioni possibili sono 1.296.

La tabella A ci mostra quanti siano i codici ancora possibili dopo aver ricevuto una data risposta alla prima chiamata. La tabella B ci dice invece nell'ordine quali siano le probabilità percentuali di ricevere una data risposta piuttosto che ún'altra.

L'osservazione di queste due tabelle fornisce già alcune notizie interessanti: le due chiamate più probabili (2 bianchi, 1 bianco e 1 nero) coprono da sole quasi la metà delle possibilità (43518%).

Ricevendo quindi una di queste due risposte sapremo immediatamente che la partita non è iniziata in maniera fortunata e che, se del caso, dovremo azzardare qualcosina nelle prossime proposte; tra le risposte con tre piolini, esclusa la ottima '3 neri', la migliore è naturalmente la '2 neri e 1 bianco', mentre le altre due sono praticamente equivalenti (0,308% di differenza di probabilità) oltre ad essere nel gruppo delle 'non ottime' (4ª e 5ª in classifica).

Le considerazioni più utili però derivano dall'analisi degli elenchi dei codici possibili ad ogni chiamata. Prendiamo ad esempio la più probabile risposta: 2 bianchi per 312 codici. Dall'esame di questi codici si desume che:

a) non possono esistere codici formati con un solo colore;

b) esistono solo 12 codici con un colore triplo; tale colore può essere solo uno di quelli presenti nella prima proposta;

c) esistono solo 12 codici formati da 2 colori doppi; anche qui può trattarsi esclusivamente di 2 colori già usati;

d) esistono 84 codici che hanno un colore doppio e due diversi nei quali il colore doppio è uno dei due ignorati nella prima proposta;

e) esistono 84 codici formati da 4 colori diversi;

f) esistono 120 codici con un doppio e due singoli nei quali il doppio è uno dei colori già usati.

Questo quadro è naturalmente molto più adatto per formulare una strategìa di gioco, ma già a questo punto entrano in ballo le considerazioni che fanno del Master Mind un gioco di intuito e fantasia.

Si dovrebbe infatti, a rigor di logica, giocare una seconda proposta con un doppio già usato, un singolo già usato ed un singolo non usato, ma considerazioni sulle abitudini dell'avversario o sul suo maggiore o minore uso di dati colori possono modificare questo atteggiamento tattico e far preferire un codice - proposta di struttura differente da quella più probabile indicata precedentemente.

Durante i prossimi appuntamenti scandaglieremo le altre risposte possibili ed approfondiremo la conoscenza delle altre versioni di Master Mind: a rileggerci!

Originale Master Mind
1ª proposta: 4 colori
Risposta
ottenuta

Originale Master Mind
Probabilità di ottenimento della 1ª risposta proponendo 4 col.

Piaz.	Risposta ottenuta	No %piolini		Cod. rimanenti
1ª	2 bianchi	24,0741	bianco	16
2ª	1n. 1b.	19,4442	bianchi	152
3ª	1 bianco	11,7283	bianchi	312
4ª	3 bianchi	10,4934	bianchi	136
5ª	1n. 2b.	10,1851	nero	9
6ª	1 nero	8,3332	neri	108
7ª	2 neri	7,4073	neri	96
8ª	2n. 1b.	3,7034	neri	20
9ª	3 neri	1,5431	n. 1b.	1
10ª	no piol.	1,2341	n. 2b.	252
11ª	4 bianchi	0,6941	n. 3b.	132
12ª	1n. 3b.	0,6172	n. 1b.	8
13ª	2n. 2b	0,4622	n. 2b.	48
14ª	4 neri	0,0773	n. 1b.	6
		Totale		
				Impos.
				1.296

Tabella B

E la macchina gettò la spugna

Iniziata sullo scorso numero, si conclude con una vittoria dell'uomo la sfida contro Mattel 6. Ma il computer perde con onore

di Alberto Da Pra

Ora AL fa un 3.4. Utilizza il 4 per il rientro e sposta il 3 dalle punte 13 (fig. 14). Ora MATTEL 6 fa un 6.4 che sposta come in figura 15. AL comincia a gongolare perché il

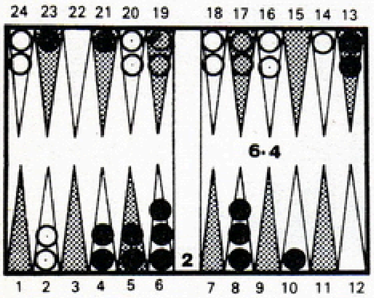


Figura 14

tempo di MATTEL 6 è sempre più scarso, si ingolosisce e... aspetta ancora. Tira un 2.1 che utilizza specialmente come in fig. 16.

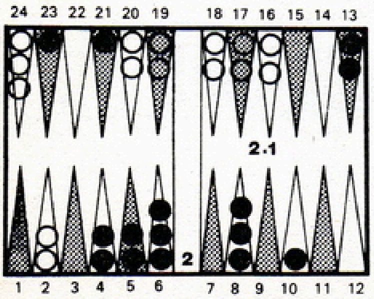


Figura 15

Ora se MATTEL 6 non fa un 5 si troverà in pericolo. Tira un 6.4 che muove come in figura 17. Ora AL non resiste più e propone il Cubo del doppio sul 4 sperando al colpo successivo di fare il prime di 5. MATTEL 6 accetta. AL fa un magnifico 3.1 e realizza lo sperato prime di 5. (fig. 18).

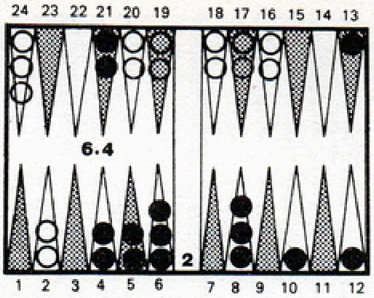


Figura 16

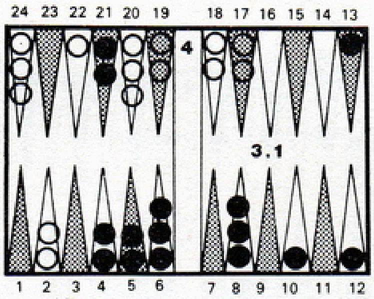


Figura 17

MATTEL fa 3.2 e sposta esattamente mantenendo il suo prime di 4 sperando che AL non riesca a fuggire (fig. 19). AL tira 2.1 e muove per preparasi

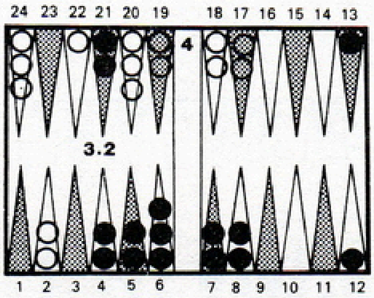


Figura 18

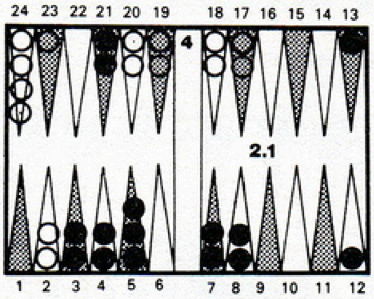


Figura 19

un full - prime. Ora tocca a MATTEL 6 che tira 4.2 e muove come in figura 21; oramai c'è poco da fare. Ora AL fa 3.1 e non rimane a fare il prime di 6 ben sapendo che un doppio 4 potrebbe forse essere micidiale (fig. 22).

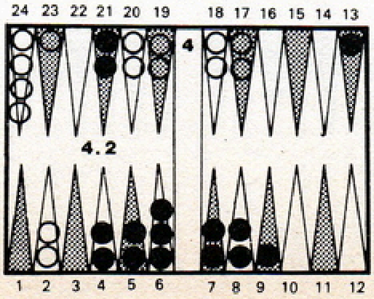


Figura 20

Doppio 1 di MATTEL 6 che muove da professionista anche nelle difficoltà (fig. 23). AL fa 6.4 e se ne va con i suoi numeri verso la sperata vittoria! (fig. 24). MATTEL 6 fa 5.3 e muove come in fig. 25. AL muove ora un 6.4 pre-

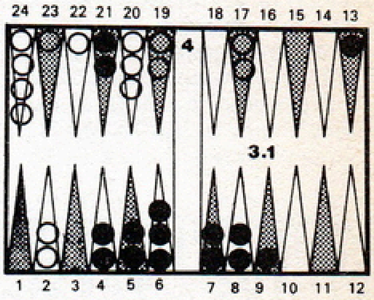


Figura 21

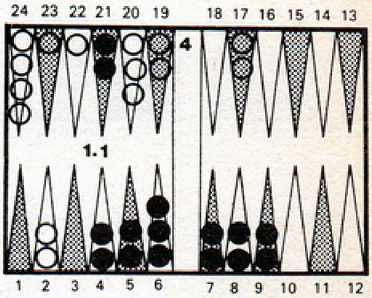


Figura 22

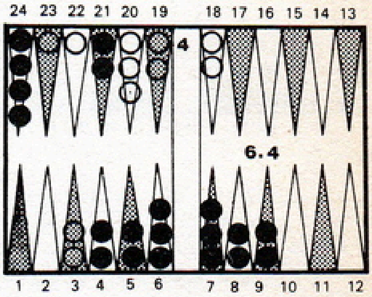


Figura 23

parandosi ad una operazione rischiosissima ma che gli potrebbe rendere 8

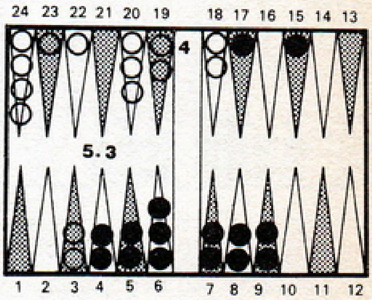


Figura 24

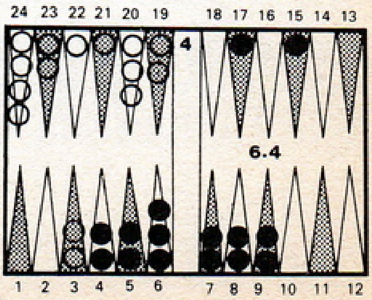


Figura 25

punti. Supponiamo di essere in un match dove MATTEL 6 ha 8 punti e AL solo 1, che sia già stato superato il gioco CRAWFORD e che si vada ai 9 punti. Solo in questo caso l'operazione che sta tentando AL è giustificata!

MATTEL fa 2.1 muove come in fig. 27 e AL vede sfumare le sue possibilità di cercare il gammon. Il campo di MATTEL 6 è troppo pericoloso per aprire il prime di 6. AL fa ora un 6.3 che muove come in fig. 28. MATTEL fa 5.2 e muove come in figura 29. Ora AL

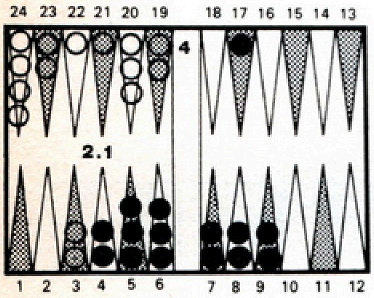


Figura 26

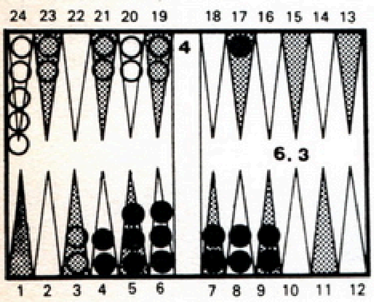


Figura 27

fa 5.1 e non resiste alla tentazione! Visto che il campo di MATTEL è meno forte tenta il gammon e rompe il full-prime! Il suo coraggio sarà premiato? (fig. 30).

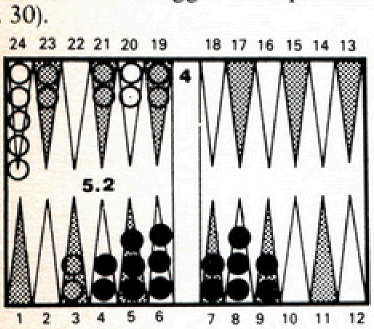


Figura 28

MATTEL 6 fa un 5.4 che muove come in figura 31. AL fa 6.3 e muove come in figura 32. 5.2 per MATTEL 6 che muove come in figura 33. 3.2 per AL

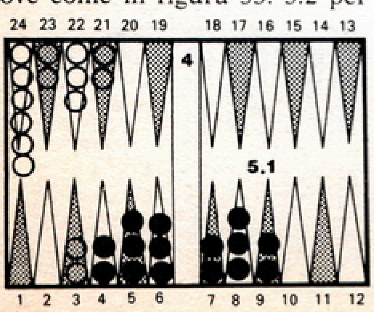


Figura 29

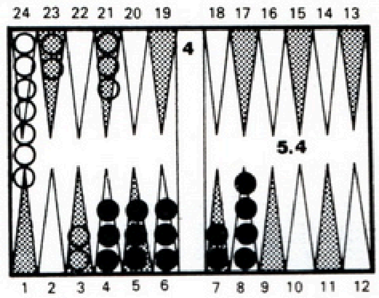


Figura 30

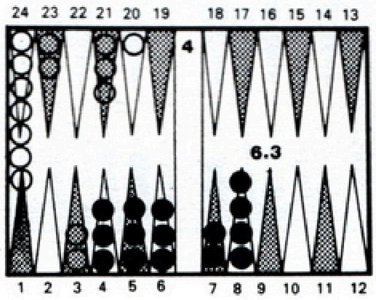


Figura 31

che muove come in figura 34. 6.1 per MATTEL 6 che esce con un 6 e copre la punta 3 con il suo 1. Ora il colpo de-

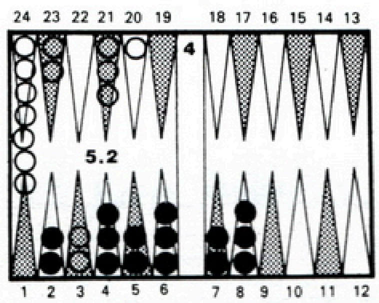


Figura 32

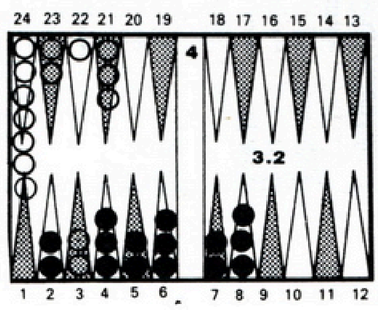


Figura 33

cisivo per AL: esce un doppio 4 che AL muove come in figura 36. MATTEL 6

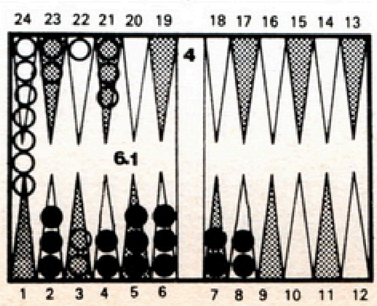


Figura 34

fa 6.2 e non rientra. Doppio 5 per AL che lo gioca come in figura 37. 5.6 per

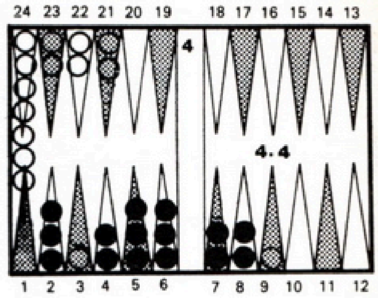


Figura 35

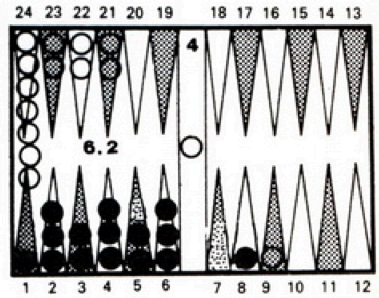


Figura 36

MATTEL 6 che rientra con il 5 come in figura 38. Ora la partita è quasi una corsa, decidono solo i dadi.

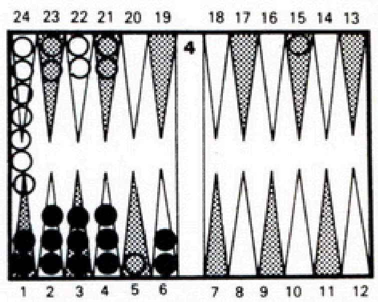


Figura 37

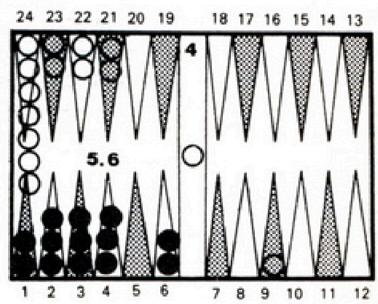


Figura 38

AL 6.2	M6 6.6
M6 4.1	AL 1.1
AL 5.1	M6 4.3
M6 2.1	AL 6.2
AL 3.1	M6 6.3
M6 4.4 (il gammon è salvo)	AL 5.4
AL 3.1	M6 5.1

AL 5.1 e vince 4 punti! Al suono della marcia trionfale che MATTEL sportivamente gli concede.

AL riconosce di avere avuto un buon avversario. L'esame è superato brillantemente. Ora MATTEL 6 (M6) può partecipare a qualche torneo!

Computer

Non sfida ma test

di Gaetano Anderloni

Ho scomposto nel quadro "A" 5 parole che sono l'anagramma l'una dell'altra.

Provate a ricomporle nel quadro "B", tenendo presente che il numero indicato in ciascuna sua casella è la somma delle coordinate della lettera da trasferirvi per risolvere il gioco.
Il computer di Pergioco

```
        QUADRO <A>
    1    2    3    4
  I----I----I----I----I
1 I M  I A  I O  I A  I
  I----I----I----I----I
2 I R  I O  I A  I M  I
  I----I----I----I----I
3 I A  I R  I R  I A  I
  I----I----I----I----I
4 I M  I O  I M  I O  I
  I----I----I----I----I
5 I R  I O  I R  I M  I
  I----I----I----I----I
```

```
        QUADRO <B>

I----I----I----I----I
I 3  I 4  I 5  I 5  I
I----I----I----I----I
I 2  I 6  I 6  I 4  I
I----I----I----I----I
I 5  I 5  I 7  I 7  I
I----I----I----I----I
I 4  I 6  I 9  I 7  I
I----I----I----I----I
I 3  I 6  I 8  I 8  I
I----I----I----I----I
```

Il gioco computerizzato presentato questo mese assegna al calcolatore il ruolo dell'esaminatore che mette alla prova le doti di logica e di intuizione del giocatore che gli sta di fronte. Non si tratta quindi della solita e spesso impari sfida ma di un test nel quale aleggia lo spirito del master-mind.

Il meccanismo del gioco è semplice: il computer propone al giocatore di indovinare la parola di 5 lettere "pescata", in modo del tutto casuale "riga 50", fra le dodici di uguale lunghezza custodite nella sua memoria righe 530-540.

Ad ogni tentativo del giocatore, rappresentato dalla introduzione di 5 lettere aventi o meno un senso compiuto, il computer risponde indicando quante di esse sono esatte e precisa graficamente la posizione di quelle delle quali il giocatore ha indovinato anche la giusta posizione nella parola nascosta.

Ecco un esempio di quanto appare sul video:
che parola di 5 lettere ho pensato? Bandi hai indovinato 2 lettere e cioè... AI tieni conto della posizione esatta di... -A---

Il tutto si ripete fino alla "scoperta" della parola nascosta ed il computer comunica il numero dei tentativi occorsi al giocatore per raggiungere tale scopo.

Agli esperti di master-mind sembrerà elementare ma, se non si conoscono le 12 parole contenute nella memoria, la cosa non è tanto agevole.

Il programma, scritto in "basic" per il "video genie system EG3003", non presenta aspetti che meritino particolare menzione, giacché si basa sulla gestione di stringhe. Nella lingua del computer, 'stringa' vuol dire: sequenza di caratteri, alfabetici o numerici.

Non vi sono difficoltà di... traduzione per coloro che dispongono di altri tipi di personal, purché il "basic" di cui dispongono prevede le istruzioni "len", "mid$" e "chr$".

È sottinteso che le parole contenute nel programma qui pubblicato alle righe 530-540, possono essere cambiate con facilità; altrimenti che gusto ci sarebbe...



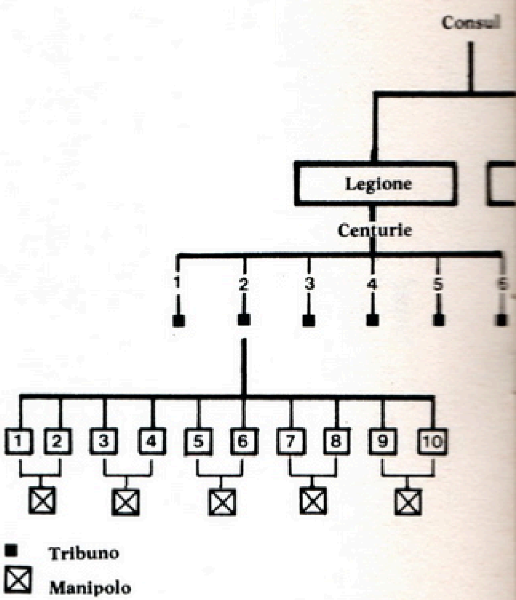
```
2 CLS:PRINT:PRINT:PRINT
3 PRINTTAB(15)" **
INDOVINA-PAROLE **"
5 DIMS(7),A(7),L(7),D(7),
P(7)
7 PRINT:PRINT
1Ø PRINTTAB(1Ø)"IO PENSO UNA
PAROLA.....TU CERCA DI"
15 PRINTTAB(1Ø)"INDOVINARLA.
VEDRO' DI DARTI UNA MANO"
2Ø REM
3Ø PRINT:PRINT
35 RESTORE
5Ø C=RND(12)
6Ø FOR I=1 TO C
7Ø READ S$
8Ø NEXT I
9ØG=Ø
95 S(Ø)=LEN(S$)
1ØØ FORI=1 TO
LEN(S$):S(I)=ASC(MID$
(S$,I,1)):NEXT I
11Ø FOR I=1TO 5
12Ø A(I)=45
13Ø NEXT I
14ØFOR J=1 TO 5
144 P(J)=Ø
146 NEXT J
15Ø PRINT"CHE PAROLA DI 5
LETTERE HO PENSATO";
16Ø INPUT L$
17Ø G=G+1
172 IF L$=S$ THEN 5ØØ
173 FOR I=1 TO 7:(I)=Ø:NEXT I
175 L(Ø)=LEN(L$)
18Ø FOR I=1 TO LEN(L$):L(I)
=ASC(MID$(L$,I,1)):NEXT I
19Ø IF L(1)=63 THEN 3ØØ
2ØØ IF L(Ø)<>5 THEN 4ØØ
205 M=Ø:Q=1
21Ø FOR I=1 TO 5
22Ø FOR J=1 TO 5
23Ø IF S(I)<>L(J) THEN 26Ø
231 P(Q)=L(J)
232 Q=Q+1
233 IF I<>J THEN 25Ø
24Ø A(J)=L(J)
25Ø M=M+1
26Ø NEXT J:NEXTI
265 A(Ø)=5:P(Ø)=M
275 A$="":FOR I=1 TO A(Ø):
A$=A$+CHR$(A(I)): NEXT I
277 P$="":FOR I=1 TO P(Ø):
P$=P$+CHR$(P(I)): NEXT I
28Ø PRINT"HAI INDOVINATO";
M;"LETTERE E CIOE'.....";P$
285 PRINT"TIENI CONTO DELLA
POSIZIONE ESATTA DI.....";A$
286  IF A$=S$ THEN 5ØØ
287 IF M>1 THEN 289
288 PRINT:PRINT"SE VUOI SAPERE
LA PAROLA NASCOSTA BATTI '?'"
289 PRINT
29Ø GOTO 15Ø
3ØØ S$="":FOR I=1 TO 7:S$=
S$+CHR$(S(I)): NEXT I
31Ø PRINT"LA PAROLA NASCOSTA
E' ";S$:PRINT
32Ø GOTO 3Ø
4ØØ PRINT"DEVI INDOVINARE UNA
PAROLA DI 5 LETTERE"
41Ø PRINT:G=G-1:GOTO15Ø
5ØØ PRINT"HAI INDOVINATO LA
PAROLA IN ";G;"TENTATIVI":PRINT
51Ø INPUT "VUOI GIOCARE
ANCORA";Q$
52ØIF Q$="SI" THEN 3Ø ELSE 99Ø
53Ø DATA "CARLO","MARTA",
"LUIGI","MARIA","NANDO","PIPPO"
54Ø DATA "RENZO","LUCIA",
"MAURO","DIEGO","MIRKO","ADELE"
99Ø END
```

Quando i "barbari" vinsero la falange

Flessibile, ma estremamente compatta, la legione fu il vero strumento di tutte le conquiste romane

di Marco Donadoni

L'esercito romano repubblicano - 168 A.C.
Organico normale



L'anno 168 a.C. segna la fine di un'epoca. La falange macedone, il perfetto strumento militare che sotto la guida di Alessandro Magno aveva sconfitto ogni tipo di nemico, dall'Europa alla lontana India, perde la sua ultima battaglia. A decretare la fine di questa macchina fino a quel giorno ritenuta invincibile è un tipo di esercito ancor più rivoluzionario: la legione di Roma.

L'innovazione apportata all'arte militare da questi "barbari" venuti da occidente, si basa su due presupposti fondamentali: una nuova mentalità nella costituzione stessa dell'esercito (coscrizione obbligatoria di cittadini) e l'inserimento di una nuova componente tattica, la mobilità.

Ecco come si svolge, per brevi cenni, la storica battaglia di Pidna, nel fatidico 168 a.C. Di fronte alla muraglia di lance lunghe greche, apparentemente insuperabile, le formazioni del console Paolo, scagliati i giavellotti durante l'avvicinamento, si gettano con gli scudi contro le punte avversarie.

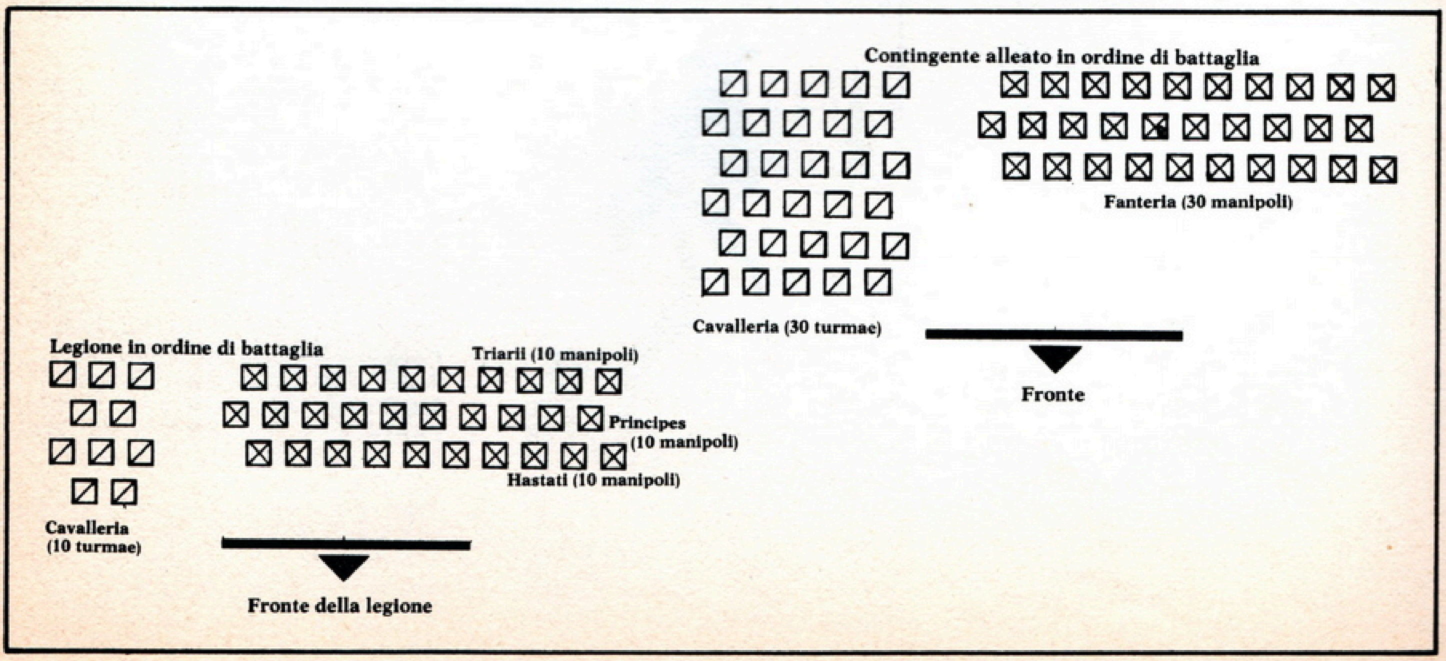
L'urto che ne consegue provoca, pur tra molte vittime, il blocco delle due linee contrapposte, una contro l'altra. L'imprevisto arresto ed alcune asperità del terreno costringono i macedoni ad aprire alcuni varchi nella linea avanzata, di solito compatta. Di questi spazi approfittano immediatamente i romani, i quali, grazie alle corte armi da taglio in dotazione, possono muoversi molto meglio tra i gruppi nemici, paralizzati dal peso e dalla struttura delle loro stesse armi. Lo scontro si trasforma così, ben presto, in una vera e propria strage.

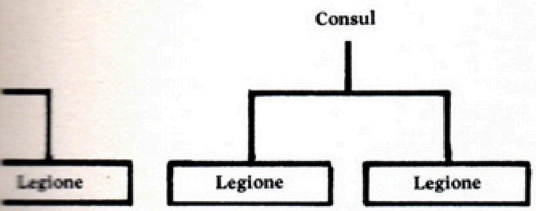
Stando ai resoconti dell'epoca, viziati da parzialità ma comunque indicativi, il conto finale delle perdite mette a fronte dei cento romani caduti più di ventimila greci. Il che, anche fatta la necessaria tara, rende in modo chiarissimo l'idea di quali fossero le possibilità belliche di questo nuovo strumento di guerra.

Le tattiche. Esaminando in particolare gli elementi della formazione romana, salta subito agli occhi il suo pregio fondamentale: la versatilità. Grazie alla posizione a scacchiera dei vari reparti le singole unità potevano spiegarsi, congiungersi in una sola linea o permettere il passaggio di elementi tra una posizione e l'altra, senza con questo compromettere l'ordine di battaglia. E quest'ordine era fondamentale per la buona riuscita di ogni scontro, data l'uniformità delle linee tattiche generali che (salvo casi di geniali intuizioni estemporanee, come quella adottata da Scipione contro Asdrubale nella seconda guerra punica) non venivano praticamente mai variate.

La disposizione sul campo era di solito la seguente: due legioni in posizione centrale con le ali protette dagli alleati; urto frontale violento, sostenuto per lo più dai romani, mentre la cavalleria alleata tentava un aggiramento sul fianco del nemico. Nulla di più e nulla di meno, ma la compattezza delle formazioni impiegate determinava la vittoria.

Le armi. Le tre linee che costituivano la legione erano suddivise in Hastati, Principes e Triarii. Sia gli Hastati che i Principes erano il vero perno di tutta la formazione. Ad essi era affidato il compito di sostenere di solito lo





scontro, lasciando ai Triarii il compito di intervenire solo in caso di situazioni disperate (presso i romani era di uso corrente la frase "res ad triarios redit" per indicare pasticci insanabili).

L'armamento di questi guerrieri era abbastanza completo, considerati i tempi. Oltre a una corazza che proteggeva petto e spalle, e a un elmo dotato di guanciali, il legionario aveva uno scudo lungo che riparava tutto il corpo, dalle spalle ai piedi. Le armi offensive erano: due "pila", giavellotti lunghi di cui uno più pesante dell'altro, un "gladium", corta spada particolarmente adatta nel corpo a corpo, e una lancia lunga, solo nel caso dei Triarii, i quali la usavano però esclusivamente in situazioni difensive.

Di fronte alle tre file di Hastati, Principes e Triarii, in appoggio alla cavalleria il cui compito era normalmente solo disturbare il nemico durante l'avanzata, si trovavano i Velites. Questi antesignani dei "chasseurs" di napoleonica memoria, dotati di scudi tondi e leggeri giavellotti da lancio, esaurito il loro compito di disturbo rientravano nei ranghi attraverso i varchi della formazione a scacchiera.

Gli alleati. Un ultimo accenno occorre fare a proposito di questi reparti, non regolarmente inseriti nella legione ma pur sempre previsti in ogni ordine di battaglia. La loro importanza, per quanto spesso misconosciuta dagli storici ufficiali, fu determinante in moltissimi scontri, soprattutto grazie all'apporto fornito in cavalleria, reparto in cui Roma fu particolarmente sfornita fino ai tempi imperiali.

Notevole, a prova di questo, è il famoso gruppo degli "extraordinarii", costituiti da un quinto della fanteria e da un terzo della cavalleria alleata, il cui compito era, durante gli spostamenti, portarsi all'avanguardia o, in caso di previsto pericolo alle spalle, formare la retroguardia.

Boardgame/2

Muovo il counter e prendo Tobruk

Nove scenari, una buona dose di complessità: in un gioco della Avalon Hill la campagna che vide le forze italo-tedesche balzare da Ain El Gazala a Tobruk

di Claudio Nardi

Sono le ore 7,15 del 27 maggio 1942, a est di Bir Hakeim: i nove carri Grant dello squadrone B, 3° Royal Tanks, 4ª brigata corazzata britannica sono impegnati dall'intero 8° reggimento carri, 15ª divisione corazzata tedesca. Inizia lo scontro che passerà alla storia come battaglia di Ain El Gazala; inizia, anche, il gioco *Tobruk* dell'Avalon Hill che copre, con nove scenari, tutta la battaglia, dal primo attacco diversivo contro le forze inglesi fino all'assalto finale al campo trincerato di Tobruk.

Fra i giochi prodotti negli ultimi anni, è uno dei più significativi e dei meglio riusciti, sebbene non primeggi negli indici di gradimento (ha valore 8 ed è solo al settimo posto nell'ultima graduatoria italiana), il che è probabilmente imputabile alla sua complessità.

È un gioco in cui vengono considerati pressochè tutti i fattori che possono intervenire in uno scontro fra mezzi corazzati e/o fanteria: cadenza di tiro, probabilità di colpire il bersaglio in funzione della distanza, efficacia del colpo singolo sul carro, effetto materiale e morale del fuoco sulla fanteria, artiglieria fuori campo e tutta una serie di altre variabili. Totalmente trascurato è invece il terreno, rappresentato come una distesa di deserto completamente piatta: in caso contrario, infatti, avrebbero acquistato importanza preminente le caratteristiche del terreno e non i sistemi d'arma, come è nelle intenzioni del gioco.

Stando così le cose, è evidente che questo gioco discende dal wargame tridimensionale e non è quindi consigliabile per i principianti, anche se è previsto un sistema di apprendimento programmato delle regole che ne facilita la comprensione.

Si trovano a disagio anche quei giocatori che prediligono una risoluzione cruenta ed istantanea del combattimento, del tipo "sei con il dado ed il nemico è annientato": a *Tobruk* ci si deve aprire la strada contro le forze nemiche colpo dopo colpo e annientare le unità pezzo per pezzo, senza aspettarsi risultati strabilianti da un singolo lancio di dadi.

Il regolamento, pur nella sua complessità, è piuttosto chiaro e lascia pochi dubbi di interpretazione. L'unico neo riscontrato è il valore del cannone



americano da 37 mm, che praticamente surclassa il 5 cm corto tedesco ed è quasi equivalente al 5 cm lungo. L'Avalon Hill ha difeso accanitamente i valori forniti; a nostro parere, però, le tabelle di tiro si basano su dati non omogenei, ossia ricavati da prove in poligono per il 37 mm e da risultati "sul campo" per i 5 cm.

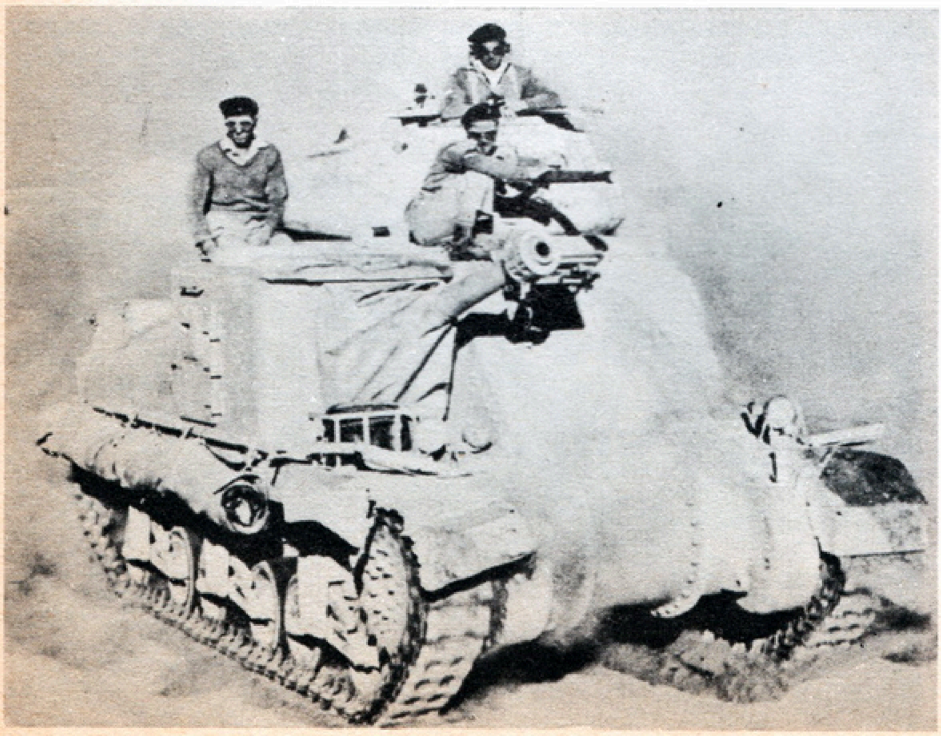
Mentre si gioca a *Tobruk*, è bene tenere presente che le tattiche utilmente impiegate nella battaglia vera funzionano quasi altrettanto bene nella simulazione. Sono quindi efficaci i tentativi di aggiramento con i mezzi corazzati per prendere il nemico sul fianco; se queste manovre hanno successo, un carro immobilizzato è quasi sempre un carro perduto. Se si comincia a sparare contro un qualsiasi bersaglio, questo non va cambiato finchè non sia stato distrutto, a meno che non ci siano motivi più che validi per farlo.

I pezzi controcarro devono stare, per quanto possibile, in posizioni protette (buche per arma) e devono aprire il fuoco alla massima gittata utile, ossia quella in cui le probabilità di colpire il nemico risultino apprezzabili. Qualora si disponga di cannoni controcarro con gittate utili diverse (ad esempio i 2 libbre ed i 6 libbre inglesi), essi vanno sistemati in modo che possano aprire il fuoco sulla stessa linea: in altre parole, i pezzi con gittata più corta vanno sistemati in posizione avanzata rispetto agli altri. Un principio fondamentale: nelle azioni difensive l'elemento più importante non è il carro ma il cannone controcarro.

Un cenno a parte merita l'impiego dell'artiglieria fuori campo (pesante campale). Quest'arma ha essenzialmente compiti di interdizione ed è efficace soprattutto contro le unità di fanteria (che vanno, quindi, tenute ben coperte). In linea generale, chi fa il miglior uso delle proprie batterie fuori campo ha probabilità di vittoria nettamente superiori. Nei confronti dei mezzi corazzati, l'artiglieria può esercitare un'azione di accecamento tramite il lancio di fumogeni, il che permette di concentrare il fuoco sui carri rimasti allo scoperto e di annientare la massa d'urto avversaria senza essere costretti ad affrontarla tutta contemporaneamente.

Un cenno, infine, meritano le regole "sperimentali", che permettono di simulare una serie di fattori difficilmente quantificabili (spostamento dei carri nel campo di mira, ondulazioni del terreno, cattura di prigionieri e di veicoli avversari); un loro impiego va generalmente a scapito della rapidità di gioco. Se chi si cimenta in *Tobruk* è più interessato allo studio della tattica che al gioco in sé e per sé, e se si ha abbastanza tempo a disposizione, vale la pena di provarle. In questo modo si vedranno aumentare notevolmente le possibilità di interrelazione fra le varie armi e si avrà un'idea ancora più precisa dei compiti peculiari di ogni arma nell'ambito di un combattimento complesso.

Un ultimo consiglio. Chi ha provato solo il primo scenario e lo ha trovato noioso o sbilanciato in favore degli inglesi, ritenti impiegando le regole del munizionamento speciale tedesco (APCR) e del tiro dei fumogeni (un ottimo sistema, fra l'altro, per apprezzare l'utilità dei PzKfw. IV E): le cose cambieranno, e non poco!



Secondo gli stessi operatori commerciali, il mercato italiano dei giochi di simulazione si va stabilizzando in una condizione di crescita costante ma piuttosto lenta, almeno rispetto all'impennata degli anni precedenti. Per le ditte straniere, ciò significa che l'Italia non è ancora un "obiettivo" per il quale realizzare prodotti adeguati alle esigenze locali.

Per i distributori e i produttori italiani, ciò implica la doppia necessità di soddisfare un gruppo abbastanza agguerrito di "veterani" che chiedono giochi piuttosto complessi e sono disposti ad acquistarne più d'uno, e una folla indistinta di utenti potenziali, che si spaventano appena le regole superano le otto pagine e che acquistano giochi di simulazione in base alle suggestioni più imprevedibili.

I distributori di prodotti angloamericani hanno, tutto sommato, il compito facilitato da una gamma di titoli molto vasta; naturalmente è sempre possibile fare un "buco", ma i rischi sono abbastanza contenuti. I produttori italiani, invece, debbono affrontare rischi maggiori, anche perchè — e non si capisce bene per quale motivo — i giocatori italiani più esperti sono poco inclini a perdonare eventuali errori ad un gioco di marca italiana mentre appaiono quasi sempre più "disponibili" di fronte ad un gioco importato.

Comunque sia, anche accettando il rischio di passare per sciovinista, "Pergioco" ha dato sempre molto spazio ai giochi realizzati dalla International Team, non solo perchè in maggioranza erano di buona fattura ma anche per vedere se altri erano disposti a seguire l'esempio della casa milanese. E dopo la sortita di Mondadori con *Corteo*, dopo il tentativo di *Waterloo* della New Deal, ora entra in campo, con tre giochi, la Clem Toys di Recanati. Titoli: *I Mille*, *Isonzo*, *Curtatone* e *Montanara*. Bisogna dire che i realizzatori dei giochi e i dirigenti della ditta hanno mostrato un bel coraggio. Non solo hanno invaso un campo che poteva sembrare già saturo, ma hanno puntato su temi decisamente, specificamente italiani. Difficile pensare che un americano, o anche un francese o un tedesco abbiano voglia di rivivere queste campagne e queste battaglie, così legate ai nostri più o meno allegri ricordi di scuola.

La possibilità di un utilizzo didattico di questi prodotti viene subito alla mente: ma quanti insegnanti italiani sono pronti ad applicare i principi della simulazione a scopo educativo? Guarderemo dunque le tre simulazioni dal punto di vista del giocatore abituale o del neofita, e tenteremo di orientarci secondo questa angolazione.

I Mille sembra essere la simulazione migliore, da ogni punto di vista. È anche la più semplice delle tre, ma appli-

Boardgame/3

Tre simulazioni tutte italiane

Notevole il coraggio dimostrato dalla Clem Toys di Recanati nel proporre una linea di giochi ispirati a tre episodi di storia nazionale dal Risorgimento al 1915-18

di Sergio Masini

cando le regole opzionali il gioco acquista spessore e movimento. La simulazione copre la prima parte dell'impresa garibaldina: la conquista della Sicilia. Il giocatore "garibaldino" deve essere bravo "quasi" quanto l'Eroe dei Due Mondi, e conquistare la maggior parte dell'isola entro 23 turni (69 giorni di tempo reale). Il giocatore "borbonico" deve impedirglielo.

Il gioco è molto bilanciato: non è affatto facile, per i garibaldini, soddisfare le condizioni di vittoria, anche se i borbonici soffrono di mille limitazioni tattiche e strategiche (se non ne avessero, del resto, potrebbero schiacciare con antistorica facilità i loro avversari). Garibaldi è costretto sin da principio a dividere le sue forze, e un borbonico attento può indebolire proprio il grosso delle truppe, ritardandone il più possibile l'entrata in Palermo (la caduta di Palermo è il punto di svolta del gioco). Nonostante il numero abbastanza elevato di turni, la simulazione scorre molto rapidamente, grazie anche all'ottimo corredo grafico del gioco (il migliore dei tre, da questo punto di vista).

Isonzo rappresenta indubbiamente l'esperimento più ambizioso della ClemToys nel campo della simulazione. Lo si nota anche dall'introduzione, che pecca di una certa tendenza all'autoincensamento. Che il gioco sia bello, articolato e fondato su buoni studi nessuno lo mette in dubbio; ma sarebbe meglio che gli autori non esprimessero troppo apertamente l'alta opinione che hanno del proprio lavoro, lasciando ad altri il compito di lodarlo.

A questa noticina dobbiamo — e ci dispiace — aggiungere un'altra critica, di natura esteriore: i contrassegni sono poco leggibili, particolarmente in ore serali, a causa dei caratteri minuscoli adoperati per indicare le capacità di combattimento e movimento delle unità. È auspicabile che una seconda edizione corregga le imperfezioni della prima, perchè *Isonzo* è certamente uno dei migliori giochi strategici sulla prima guerra mondiale finora prodotti.

Sulla sua mappa è possibile ricostruire l'offensiva italiana dell'agosto 1917, nota come battaglia della Bainsizza, e l'attacco degli austro-tedeschi fra la fine di ottobre e l'inizio di novembre dello stesso anno, che culminò nella rotta di Caporetto. Se questo secondo episodio è stato simulato dalla SPI fra le battaglie del *quadrigame Great War in the East*, il primo è del tutto inedito. Dietro entrambe le simulazioni c'è un intenso lavoro di ricerca; le regole sono quasi sempre facilmente comprensibili e la difficoltà è data più che altro dal numero abbastanza elevato di pezzi che occorre manovrare. Gli scenari sono ben bilanciati: potremmo dire che *Isonzo* è il più "SPIese" dei tre giochi ClemToys.



Il terzo gioco *Curtatone e Montanara*, è quello che crea le maggiori perplessità. Il fatto curioso è che proprio questa simulazione fu scelta dalla ClemToys per lanciare la nuova "linea" di prodotti, nel corso del torneo di *boardgame* tenutosi a Roma alcuni mesi fa. Tuttavia bisogna dire che se qualcosa in *Curtatone e Montanara* e in *Goito*, il secondo gioco fornito nella stessa scatola, sembra non funzionare, ciò è dovuto essenzialmente al fatto che la prima guerra di indipendenza vide poche grandi battaglie, e in generale gli scontri erano già decisi prima di incominciare; ciò che maggiormente contava era lo svolgimento della campagna. D'altra parte, sul piano grafico è da rilevare ancora una volta la scarsa leggibilità dei contrassegni; non parliamo poi delle indicazioni sulla mappa, che sono praticamente invisibili. Ancora, la mappa presenta strade e fiumi che non corrono *attraverso* gli esagoni ma si limitano a *sovrapporsi* ad essi, così spesso non è chiaro se un esagono contiene una strada o un fiume o se ne è solo lambito; inoltre la monotonia della campagna lombarda ha suggerito l'idea, piuttosto peregrina a dire il vero, di usare due gradazioni di verde per indicare lo stesso tipo di terreno, senza che ciò implicasse alcuna differenza in termini di movimento o di combattimento.

Tuttavia, se si riesce a superare lo sconcerto creato da questi problemi grafici, ci si trova di fronte a due simulazioni di buona qualità, abbastanza rapide da giocare e ben bilanciate nelle condizioni di vittoria, senza contare che, ancora una volta, siamo di fronte a due argomenti del tutto inediti.

È chiaro che *I Mille, Isonzo, Curtatone e Montanara* sono solo l'inizio. Un inizio di buon augurio: una proposta da tener presente, al momento di scegliere un gioco di simulazione "nuovo" in molti sensi.



Parole

Tre tigri contro tre tigri

di Roberto Casalini

Le definizioni, per quanto non analitiche, convergono. "Frase da recitare rapidamente per gioco, costituita da una successione di parole allitteranti, e perciò difficile a pronunciare", spiega il *Dizionario illustrato della lingua italiana* di Giacomo Devoto e Gian Carlo Oli. Per il folclorista siciliano Giuseppe Pitrè, che scriveva nel secolo scorso, "è una sequela di vocaboli senza costrutto e talvolta senza significato, composto e ripetuto col solo scopo di creare difficoltà nella pronuncia di esso, e di vincerle. Si direbbe una specie di esercizio ginnastico della lingua".

Per Americo Scarlatti, curatore a cavallo tra l'Otto e il Novecento di un'insolita rubrica di curiosità linguistiche e giochi di parole sulla rivista *Minerva*, si tratta di "quei bisticci o accozzaglie di parole messe insieme per ridere della difficoltà che presentano nel pronunziarle, e che specialmente si propongono ai fanciulli per avvezzarli a sciogliere la lingua".

L'oggetto della definizione è lo scioglilingua, genere di produzione linguistica fine a se stesso che gode di vasta popolarità, non solo da noi. Chi non ha mai sentito *Se l'arcivescovo di Costantinopoli si disarcivescoviscostantinopolizzasse, vi disarcivescoviscostantinopolizzereste voi?* Scioglilingua di difficoltà uguale o maggiore esistono pressoché in tutte le lingue.

In Francia è popolare *Mon thé t'a-t-il ôté ta toux*, ma altrettanto complicato si presenta *Didon dîna, dit-on, du dos d'un dodu dindon.* Gli inglesi ne hanno, tra i tanti, uno corto e insidioso (*Thirty three thousand thistles thrice thrust through thy throat*) e uno lungo e insidiosissimo (*There was a man named Tate, who dined with Miss Kate at eight eight. Since he didn't state, I cannot relate what Tate ate at eight eight in his tête-à-tête with Miss Kate*).

Atroci e quasi impronunciabili quelli in tedesco. Ad esempio *Wenn wiener Wasser Wein wäre wie würden wiener Wäscherinnen weisse Wäsche waschen?* O anche *Fischer Fritz fängt frische Fische; frische Fische fängt Fischer Fritz.* Oppure, ancora, *Unser alter Ofentopfdeckel tröpfelt.* Facile, più una tiritera accumulativa che uno scioglilingua, l'esempio spagnolo: *Si esta gallina no fuera pinta, piririnca, piriranca, rubia y titiblanca, no criara los pollitos pintos, piririncos, pirirancos, rubios y titiblancos.*

Uno *skorogovorka* sovietico, equivalente del nostro scioglilingua, è: *Nàscia riekà sciroká kàk Okà. Kàk? Kàk Okà? Tàk, kàk Okà.* In Bulgaria invece si può sentir dire: *Céren ciolach cernóoch cernomostatich.* Mentre in Giappone si mette a dura prova la favella con *Kyo kuru Kiaku wa yoku kaku wo kuu kiaku da.*

Gli scioglilingua vengono praticati ovunque, in qualche caso sono anche studiati, ma nel definire il genere non si va oltre l'approssimazione per difetto. Prendiamo le tre definizioni citate in apertura di articolo. Da esse apprendiamo che gli scioglilingua: a) sono produzioni gratuite, fatte per gioco, che vivono per sé e non nel contesto di sistemi più ampi, come è invece il caso di molti accorgimenti grammaticali e semantici; b) che il loro unico scopo è di tendere trappole a chi dovrebbe pronunciarli e/o avvezzare a sciogliere la lingua; c) che sono composti da sequele di vocaboli senza costrutto e, a volte, senza significato; d) che per formarli ci si serve prevalentemente di allitterazioni o bisticci.

Nessuna di queste enunciazioni è radicalmente sbagliata. L'imprecisione va ricercata, al punto b), in una fusione indifferenziata di diverse funzioni, e agli altri punti nell'approssimazione. È proprio vero che *tutti* (o la maggior parte) degli scioglilingua sono senza senso e senza costrutto? È vero che si basano principalmente su allitterazioni e bisticci, ma soltanto su di essi? E inoltre: lo scioglilingua tende sempre una trappola a chi lo dice, ma può avere una funzione "didattica" (è il caso di *Tre tigri contro tre tigri*) oppure venire usato intenzionalmente, per indurre chi lo recita a pronunciare parole "interdette" (è il caso di *Sotto il mio palazzo / c'è un cane pazzo. / Date un pezzo di pane / a questo povero pazzo cane*). I siciliani avvertono la differenza tra i due tipi di scioglilingua, che vengono chiamati rispettivamente *sbrogghialingua* e *'mpidugghialingua.*

Quanto al fatto che gli scioglilingua manchino di costrutto quando non di senso, è vero in molti casi (per esempio: *Ci ho tre piatti da smerlichinicchiritagliare, se trovassi chi me li smerlichinicchiritagliasse, gli pagherei la tagliatura, la sbeccatura e la smerlichinicchiritagliatura*), ma può non essere una regola fissa. Molti scioglilingua dialettali, per esempio, sono composti su frasi sensate e spesso d'uso corrente. Si prenda il modenese *Il gallin i gà ligà li gamb*, fatto per mettere alla berlina la pronuncia dei mantovani, o quest'altro scioglilingua raccolto nell'appennino ligure-piacentino: *Don Danden dis che Dé tutt'i dè dà di don* (Don Dandino dice che Dio tutti i giorni ci dà dei doni).

Il problema della "mancanza di senso", in molti scioglilingua, deriva dal fatto che essi, a differenza di molte altre astuzie linguistiche funzionali al discorso (poetico, narrativo, eccetera), usano cacofonie, allitterazioni, onomatopee, assonanze, iterazioni, per il solo piacere di usarle.

Nella letteratura italiana, gli esempi di quasi-scioglilingua abbondano: dalle arcinote onomatopee del Pascoli alle annominazioni dantesche (la celebre terzina di Pier della Vigna *L'animo mio, per disdegnoso gusto, / credendo col morir fuggir disdegno, / ingiusto fece me contra me giusto* è basata sull'unione dell'annominazione con l'antitesi), dai bisticci (*Aurora: l'aura ora, l'ora: allora,* Petrarca) alle cacofonie vere e proprie (*Le cade a pennecchi di capo il capecchio*, Palazzeschi).

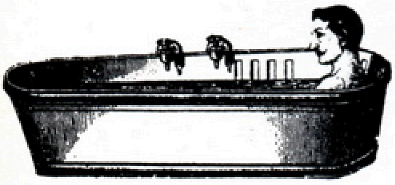
Perché questi esempi non diventano scioglilingua? Perché il gusto per il gioco di parole è in taluni di essi consapevole e controllato (in Dante e in Palazzeschi, per esempio, si mira a una mimesi satirica del linguaggio altrui), e in altri viene frenato e attenuato dall'obbligo di funzionalità rispetto al discorso. Nello scioglilingua non è così: il gusto per lo stridore non è imbrigliato e dà vita a orge allitterative.

La totale mancanza di senso, però, è vera soprattutto per gli scioglilingua in italiano, che ricercano la mancanza di senso sia per inventare nuove allitterazioni, sia per creare un "genere". Negli scioglilingua dialettali, invece la molla dell'allitterazione scatta soprattutto da vicende quotidiane.



Tutte queste considerazioni, comunque, sono soltanto ipotesi da smentire o confermare, certo da verificare. Come? Aprendo, con il vostro aiuto, una ricerca di scioglilingua dialettali. In un paese di dialetti come il nostro, la materia prima non dovrebbe mancare. Lo dimostrano esempi notevoli come il milanese *Ti che te tachet i tacc, te me tachet i tacc a mi? Mi, tacat i tacc a ti? Tacheti ti i to tacc, ti che te tachet i tacc* (O tu che attacchi i tacchi, mi attaccheresti i tacchi? Io attaccare i tacchi a te? Attaccali tu i tuoi tacchi, o tu che attacchi i tacchi). O come questo scioglilingua veneto, che non ha bisogno di traduzioni. *El piovan de Catran l'è andà a Catropoli a zercar brocoli; no ghe zè brocoli a Catran che andè a Catropoli a zercar brocoli?*

Chi vuol partecipare a questa ricerca deve spedire gli scioglilingua dialettali della propria zona, con la traduzione italiana, a Pergioco, via Visconti d'Aragona 15, Milano.



La telescrivente impazzita

Siamo in un quotidiano. Una delle telescriventi, nel trasmettere una serie di dispacci, impazzisce mischiando tra loro tre diverse notizie. Il redattore che va a dare un'occhiata si trova davanti una sfilza di parole disposte in ordine alfabetico, ma senza alcun nesso logico e sintattico.

La serie di parole è: *a a a a a abbia abbiano abbiano accesi accorti accusa aggravata ai ai al all' all' altri anche Andrea anni anni antisofisticazioni antistante aperta applicavano arrestare arrestati assessore associazione auto avevano avuto Bmw carabinieri carabinieri carabinieri carabinieri casella Castello che che che che che che che che chiavi Città come come con con con con condotta confessore coniugato continuata così cura da dai dai danni decesso decreto dei del delinquere dell' dell' della della della dello democristiano denunciati destro di di di di di di di di di di dichiarato dire dolce donna donna dopo due due due due due e e e e e e e è è è è è effetti era era era erano fa fari farmacisti farmacisti fasulle ferma finestrino Fitto Fitto fosse fratello funzione Gabriele giorni giudiziaria gli gli gli ha ha ha hanno i i i i i i i i ieri il il il il il il il imprenditore impresa in in in in in in inchiesta incosapevole indica informatori inserite investigatori l' l' l' l' la la la la la la le le Lecce legittimo libri lo locale ma ma maggiore Maglie malati Maria marito maschili maschio maschio medici medici medici medicinali medico moglie mutuati nascita nato naturalmente nei nei nei nel nel nel nel nome non nucleo occasioni oggi oleificio oleificio Olsa opportuno opposto ora oscuro pagava parrocchia particolare pensano per per per per piazzale pietra più più poi poter prescritti prescrivevano pressi pretore prodotti proprietario provincia pure quadro qualcosa quale quale Raffaele rapito rapitori reale reati recita regionale registrata regolarmente reparti resistenza Riccobon Riccobon Riccobon ricette riciclati ricostruita ricoverandolo riempita riservato rispettato rispettoso risulta ritenuto ritrovato Salvatore sanitaria Santa saputo scientifici se secondo segnaprezzo sembra sempre sempre sera sesso sesso si si solo solo sono sono spaccato spedivano sposato stata stata stati stati stato stato stessi sua sua successivamente sul sulle suo talloncini tanto tergicristallo trattandolo Trieste truffa truffa turismo tutti tutto un un un un un' una una una unità uomo uomo uomo varie venivano Verrina vescovile vissuto volontà 1899 82 36 '63.*

Che la telescrivente emetta un tale dispaccio è altamente improbabile. Le telescriventi ogni tanto vanno in tilt, ma non c'è un simile eccesso di metodo nella loro follia: in genere, sulla carta si fissano lettere senza senso. Le telescriventi però fanno qualche gioco, anche se per fini pratici.



Chi ha consuetudine con le redazioni avrà notato che di mattina, quando non c'è un gran flusso di notizie, le telescriventi collegate all'agenzia Ansa trasmettono la seguente frase: *The quick brown fox jumped over the lazy dog's back*, la rapida volpe bruna balzò sulla schiena del cane pigro. Si tratta di un pangramma, anche se non molto abile: la frase è composta da 41 lettere, le 26 dell'alfabeto inglese più 15 ripetizioni.

Presumo che la frase serva al trasmettitore per verificare l'efficienza della tastiera e, forse, che la lunghezza sia voluta per controllare la marginatura (la frase copre esattamente una riga di dispaccio). Resta il fatto che è un pangramma perfettibile. Qualcuno di voi, lavorando sulla frase inglese, è in grado di far di meglio? Me lo faccia sapere.

Chiusa la digressione, torniamo al dispaccio ingarbugliato. Le notizie contenute sono tre anche se si confondono, oltre che per la scomposizione dei dispacci, per il fatto che preti, carabinieri, medici e magistrati compaiono quasi ovunque.

La sfida che vi lancio è di ricostruire i tre dispacci, utilizzando *tutte* le parole fornite (non una di più, non una di meno). Se l'impresa vi pare troppo frustrante, ricostruite tre storie, verosimili e per fatti narrati e per sintassi. La punteggiatura dovrete aggiungerla voi.

Per aiutarvi, ho preparato un esercizio preliminare, scomponendo in parole ordinate alfabeticamente un raccontino o, meglio, un apologo, dovuto alla penna di un grande scrittore e pensatore ebraico. Ecco il testo scomposto: *a a a all' alle almeno allora altra ancora annunziò atto Baruch Baruch benedizione benedizione brivido buio cadeva che che che che cielo colti come compiacerebbe con coperte cuor d' da dalle dei della devo di di di dispersero disposizione disse disse dovrei dovrei e e e e e e e e e e ecco ed egli egli entrò era erano essere fare farla finalmente fitta forza forza fossi fuori furono gli gran guardare ho il il il in in in indossi intorno inverno io l' l' la la la la la la labbra le loro luce lui luna luna luna luna ma ma mandò mantello mese mezzo mi miei nell' neve nevica non non non non notte notti nuvole nuvole ogni peccati penitenza pentimento pentirmi per pesto più più poco poiché poteva proruppe quelli Rabbi Rabbi Rabbi ravvidero recitare riferivano rimandò se seguivano si si si si si spesse splendenti splendette stelle tale tutti tutti ultima un un un una uno uscì vede vedeva volta.*

Adesso la mano passa a voi. Provate a ricostruire sia l'apologo che i dispacci, e speditemi ciò che siete riusciti a fare. Il prossimo mese, troverete la classifica della gara di parole — sino al problema 44 - e i risultati del referendum.

Trentadue carte per fare picchetto

Soppiantato in questo secolo da giochi più complessi, il Picchetto o Piquet ha goduto grande favore in Europa fin dal XV secolo

di Carlo Eugenio Santelia

Nobile e antico gioco di carte (si fa risalire sotto varie denominazioni addirittura al XV secolo) di estrazione francese, ha goduto di incontrastato favore in tutta Europa per centinaia di anni, è stato insignito della menzione di gioco "classico per eccellenza" in un congresso sui giochi di carte tenuto a Vienna nel 1892, per affrontare un fatale declino solo all'apparire di giochi dalla strategia più complessa. Il nome vuol farsi derivare da tale Claude Piquet che ne codificò le regole o più romanticamente all'omaggio che in Inghilterra decisero di tributare alla moglie francese di re Carlo I.

Si gioca in due con un mazzo di 32 carte: otto carte per ognuno dei quattro classici semi (in ordine di valore decrescente: Asso, Re, Donna, Fante, dieci, nove, otto e sette) e si svolge con una prima fase dichiarativa ed una successiva di gioco della carta. In ambedue queste fasi si attribuiscono dei punti.

Si stabilisce all'inizio chi deve svolgere per primo il ruolo di mazziere tirando a sorte ognuno una carta. Dato che il mazziere è svantaggiato assolverà per primo a questo compito chi ha estratto la carta più bassa, in seguito ad ogni smazzata il ruolo di mazziere verrà ricoperto alternativamente dai due giocatori. Il mazziere distribuisce (a due o tre alla volta) dodici carte coperte per ognuno dei due giocatori; il residuo di otto carte (tallone) verrà messo coperto sul tavolo con le cinque carte superiori sfasate o incrociate sulle tre inferiori.

Scarti. Il giocatore non mazziere (giocatore di *aletta*) ha a disposizione le cinque carte superiori del tallone per scambiarle eventualmente con altrettante sgradite del gioco che ha in mano, ma può limitare lo scambio anche ad un numero inferiore di carte, premesso che è obbligatorio lo scambio di almeno una carta. Solo in America è concesso non scambiare alcuna carta, mentre in alcune regioni d'Italia è obbligo scambiarne almeno tre.

Naturalmente il giocatore dovrà eliminare dal suo gioco le carte che intende scambiare prima di prendere visione delle carte che prende. È suo diritto, avvenuto lo scambio, prendere visione delle carte eventualmente non scambiate della sua dotazione di cinque, riponendole quindi sopra il tallone senza farle vedere al mazziere. Sarà ora la volta di quest'ultimo a fruire della possibilità di scambio che potrà essere anche di tutte le carte rimaste nel tallone o di un numero inferiore sempre con l'obbligo, nel gioco classico, di scambiare almeno una carta.

Va da sè che anche il mazziere in America può evitare del tutto lo scambio e così pure ha l'obbligo di scambiarne almeno tre dove si gioca ad imporre questo obbligo all'aletta. Il mazziere ha diritto, effettuato lo scambio, di prendere visione delle carte eventualmente rimaste nel tallone. A questo punto ogni giocatore ha la dotazione definitiva di dodici carte per quella smazzata.

Fase dichiarativa. Si consegue punteggio con:

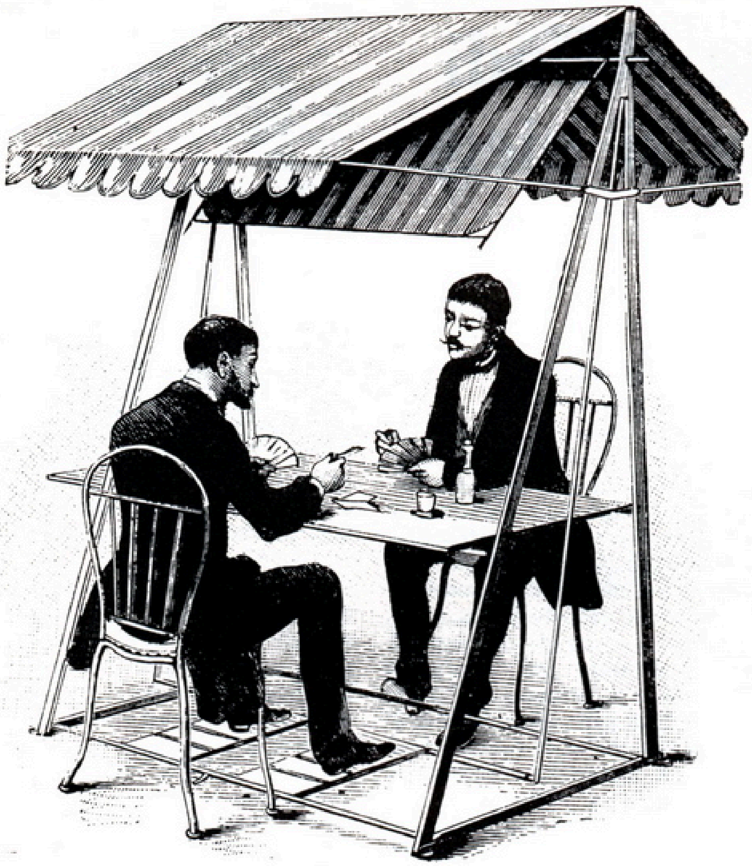
1) il cosidetto *punto*. Il giocatore di aletta dichiarerà il numero di carte dello stesso seme maggiore che ha: se il mazziere non possiede semi della stessa lunghezza o di lunghezza superiore dichiarerà buono il punto avversario, se avrà un seme più lungo lo annuncerà specificandone la lunghezza, se avrà un seme di pari lunghezza lo annuncerà.

Il giocatore che possiede il seme più lungo si aggiudica un punto per ogni carta posseduta in quel seme (un altro seme di pari lunghezza pure da lui posseduto *non* aumenterà il suo punteggio). In caso di parità di numero di carte si farà la somma del valore delle carte del seme (l'Asso vale 11, le figure 10, il 9, l'8 e il 7 il loro valore nominale). Si aggiudica il diritto di segnare a suo favore un punto per ogni carta chi ha la somma maggiore. In caso di ulteriore parità il *punto* non viene assegnato.

2) Sequenze. Il giocatore con il maggior numero di carte dello stesso seme *in scala* si aggiudica i seguenti punti: 3 per tre carte, 4 per quattro, 15 per cinque, 16 per sei, 17 per sette, 18 per otto carte. In caso di parità di numero di carte vince la sequenza con la carta più alta. In caso di ulteriore parità il punteggio per la sequenza non viene attribuito. Il giocatore che avrà vinto la sequenza avrà diritto di contare e aggiudicarsi il punteggio di altre sequenze di pari o minor numero di carte in suo possesso.

3) Combinazioni. Consistono in raggruppamenti di tre o quattro carte dello stesso valore. Per le combinazioni valgono solo quelle di carte superiori al 9 e aggiudicano tre punti alla combinazione di tre carte e 14 punti alla combinazione di quattro carte. Il punteggio però viene conseguito da uno solo dei due giocatori: quello che ha la combinazione di più carte (ad esempio 4 contro 3). In caso di parità vince la combinazione di maggior valore. Anche in questo caso il giocatore che si aggiudica il punteggio per la migliore combinazione ha diritto di attri-





buirsi anche il punteggio relativo ad altre combinazioni in suo possesso.

Naturalmente una stessa carta può giocare sia per il *punto* che per la sequenza e le combinazioni.

Sarebbe regola di gioco mostrare all'avversario tutte le carte accusate e vincenti, ma in pratica si usa farlo solo su richiesta.

Fa parte della fase dichiarativa, anzi la precede in quanto deve essere annunciata prima ancora degli scarti, la *"mano bianca"* ovvero una dotazione di dodici carte senza alcuna figura vestita (Re, Donna o Fante): permette al giocatore che la annuncia e la mostra di aggiudicarsi 10 punti.

È consentito ad un giocatore di non dichiarare una combinazione da lui posseduta oppure di dichiarare una combinazione inferiore a quella reale. Chiaramente questa manovra, chiamata "andar sott'acqua", e che viene attuata raramente per sottilissime strategie, non può essere rettificata ed il punteggio attribuito si rifà esclusivamente a quanto dichiarato e non a quanto posseduto.

Fase di gioco. Il giocatore di aletta inizierà col porre una carta a sua scelta in tavola e l'avversario dovrà giocare pure una carta ma rispondendo, se può, al seme di uscita: se non possiede carte in quel seme potrà giocare qualsiasi altra carta di un altro seme. La presa viene vinta dalla carta di maggiore valore *del seme di uscita*. Chi fa la presa gioca per primo per la presa succesiva. Ogni presa dà diritto a un punto, l'ultima a due.

In pratica, quando si gioca, chi inizia, mettendo la carta in tavola, aumenterà di un punto, annunciandolo, il punteggio già conseguito in fase dichiarativa: se ad esempio avrà già 26 punti di combinazioni inizierà il gioco della carta contando "27" e, se fa la presa, con la successiva uscita "28" eccetera. Quando l'avversario di chi è uscito riesce a catturare la presa conterà immediatamente un punto sempre col sistema di aggiungerlo a quelli fino a quel momento conseguiti in dichiarazione o in giocata. Pertanto la presa iniziata da un giocatore e vinta dall'altro distribuisce due punti: uno cosidetto di "battuta" a chi inizia ed uno al suo avversario che gli toglie la presa.

Il giocatore che al termine della smazzata ha fatto più di sei prese si aggiudica 10 punti suppletivi. Il giocatore che fa tutte le prese si aggiudica 40 punti di premio "cappotto" e quindi un totale di 52 punti di giocata (in questo caso l'ultima presa conta solo un punto).

Altri casi particolari:

Il 60 (le pic). Quando il giocatore di aletta raggiunge *giocando* i 30 punti senza che l'avversario ne abbia conseguito alcuno, si aggiudica 30 punti di premio e quindi nel contare passerà direttamente dal 29 al 60;

il 90 (le repic). Quando uno dei due giocatori *in fase dichiarativa* raggiunge i trenta punti senza che l'avversario ne abbia conseguito alcuno si aggiudicherà 60 punti premio passando quindi dal 30 al 90 direttamente.

Riassumendo i vari punteggi:

la mano bianca	10 punti
il punto (carte dello stesso seme	da 3 a 8 punti
le sequenze:	
3 carte	3 punti
4 carte	4 punti
5 carte	15 punti
6 carte	16 punti
7 carte	17 punti
8 carte	18 punti
le combinazioni:	
3 carte	3 punti
4 carte	14 punti
Più di sei prese	10 punti
le pic o 60	30 punti
le pic o 90	60 punti
il cappotto	40 punti
la presa	1 punto
la battuta	1 punto
l'ultima presa	2 punti

La partita è vinta da chi raggiunge per primo i 151 punti e si può giocare a posta fissa oppure, più usualmente, a differenza di punti ad un tanto previamente concordato al punto. È ammessa la "chiamata fuori" ovvero, se il punteggio di 151 viene raggiunto nel corso di una smazzata, il vincitore può annunciare la sua vittoria e interrompere la smazzata in corso.

Il Rubicone. È un sistema di punteggio particolare che rende gli squilibri di punti finali più violenti. Invece di giocare la partita ai 151, la si gioca in quattro smazzate. La prima e la quarta smazzata hanno tutto il punteggio raddoppiato. Se al termine delle quattro smazzate ambedue i giocatori hanno sorpassato i cento punti o ambedue sono rimasti al di sotto, il vincitore (il giocatore che ha conseguito il punteggio più alto) si aggiudicherà i punti conseguiti più la differenza fra i suoi punti e quelli dell'avversario. Se invece uno solo dei giocatori avrà sorpassato il Rubicone dei cento punti, vincerà il suo punteggio più quello dell'avversario e (facoltativamente per accordo preventivo) altri cento punti di premio speciale.

Un'ultima regola: se nel corso dello scambio di carte avviene che un giocatore si sbaglia e si ritrova con una dotazione di carte irregolare (11 o 13) la smazzata prosegue ugualmente. Il giocatore con 11 carte giocherà regolarmente e segnerà l'eventuale punteggio conseguito (ovviamente non potrà fare l'ultima presa o il cappotto). Il giocatore che si trovasse con 13 carte potrà contrastare l'avversario sia in fase dichiarativa, impedendogli di aggiudicarsi punteggio, sia in fase di gioco contendendogli le prese, ma il suo punteggio in quella smazzata sarà sempre uguale a zero.

L'Eroe dei Due Mondi non si spezza ma si piega

I fecondi rapporti tra Origami e caricatura

di Roberto Morassi e Giovanni Maltagliati

Un altro interessante campo di applicazione dell'origami sono le maschere, le caricature, i ritratti. Yoshizawa (di cui è famoso l'autoritratto, pubblicato da *Selezione* già nel 1970 quando l'origami era del tutto sconosciuto in Italia), Kasahara, Kawai, sono alcuni maestri giapponesi che hanno prodotto eccellenti modelli di questo tipo. Nessuno di loro ne ha fatta una vera specializzazione, lasciando sostanzialmente inesplorate molte possibilità creative. Ne ha approfittato Eric Kenneway, inglese, divenuto nel giro di alcuni anni un vero maestro nell'arte di riprodurre volti con la tecnica origami.

Nel 1978 Kenneway pubblicò *Folding Faces,* un libro dedicato esclusivamente a questo argomento, che divenne in breve tempo popolare. Purtroppo la casa editrice fallì poco dopo ed il libro cessò di essere distribuito, per cui molti origamisti di tutto il mondo rimasero a bocca asciutta. Giunge quindi a proposito la traduzione italiana, disponibile in libreria dalla fine di gennaio, con il titolo *Volti in Origami,* ediz. Il Castello, 104 pagine di grande formato, lire 8500.

Rispetto all'edizione originale, vi sono note bibliografiche più ricche con molti indirizzi utili per gli appassionati, e, fra i modelli, vi è in più il ritratto di Garibaldi che Kenneway ha realizzato giusto in tempo per il centenario della morte che si celebra proprio quest'anno. Forse l'editore ha colto questa coincidenza, o forse è un caso, fatto sta che il famoso "guerrigliero" figura proprio in copertina con tanto di barba, baffi e cappello sulle ventitrè. Vale la pena di raccontare come è nata la caricatura dell'Eroe.

Alessandro Izzo, origamista fiorentino del Centro Diffusione origami, è uno dei pochi fortunati possessori di *Folding Faces,* e ha un collega che si fa sempre prestare i libri di origami (Sergio Maceri). Quest'ultimo, nel divertirsi a piegare i modelli di Kenneway, prova a sviluppare qualche variante e "scopre" un ritratto di Giuseppe Garibaldi. Attraverso il Centro, il modello viene passato a Kenneway che, da par suo, lo modifica e lo disegna per l'edizione italiana.

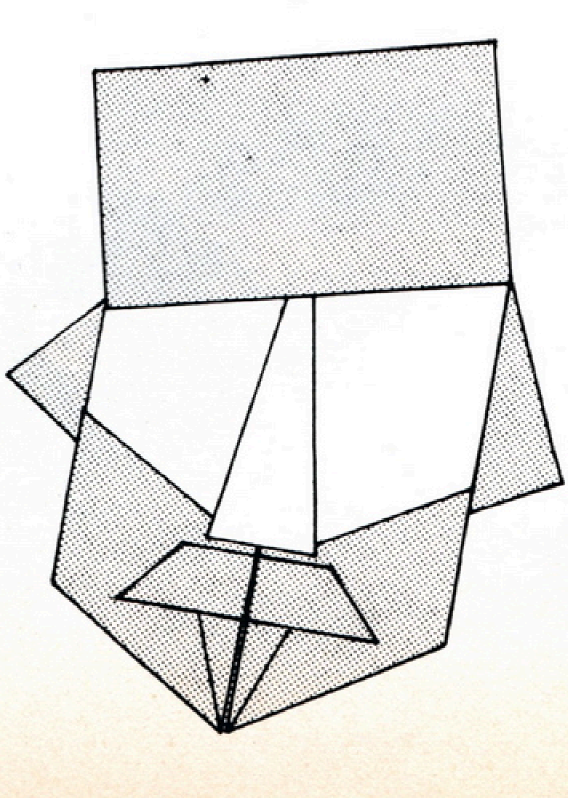
Il formato del libro consente di poterlo tenere aperto con facilità, e questo è particolarmente importante. Inoltre, la copertina ben riuscita, le azzeccatissime caricature di personaggi come De Gaulle, Castro, Nixon, Stalin, Hitler, ed infine il prezzo contenuto dovrebbero garantirne il successo, e noi stessi ve lo consigliamo senz'altro. Non vi diranno più "faccia di bronzo", né vi accuseranno di "voltafaccia", ma tutt'al più sarete "faccia di carta" e "piegafaccia", e ci sembra molto meno grave. Oltretutto l'autore si sforza di dare alcuni consigli per stimolare e valorizzare la creatività dei lettori, e quindi ci trova particolarmente concordi: potrebbe ripetersi il caso di Sergio Maceri, e se il lettore creativo ci farà conoscere la sua invenzione ci sarà un premio anche per lui! Infine, va segnalato che traduzione, note e prestazione sono a cura di Roberto Morassi e del Centro Diffusione Origami.

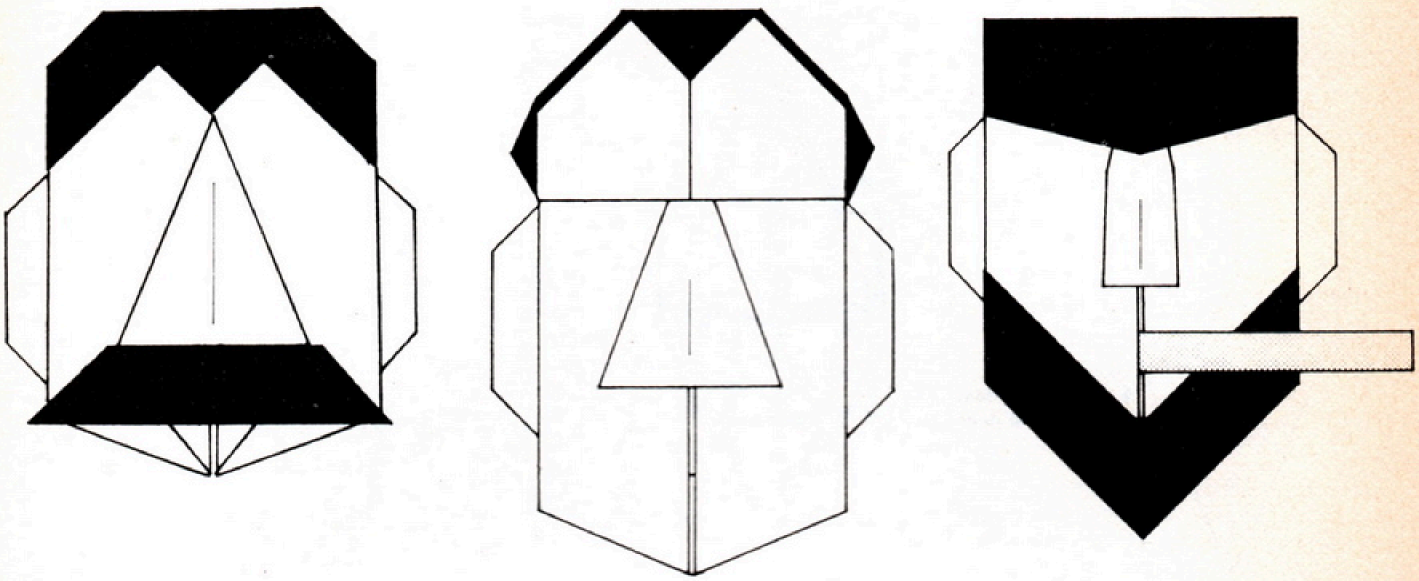
Per darvi un'idea di cosa si può realizzare con l'origami nel campo delle maschere, vi presentiamo uno spettacolare modello di K. Kasahara: la *Maschera di Pan,* pubblicato su *Creative Origami* (Japan Publications).

La carta. Per molti dei modelli di Kenneway è necessario utilizzare carta bianca da un lato e scura (nera o marrone) dall'altro, in quanto questo autore sfrutta bene i due colori. Se nel modello si vede una *sola* faccia del foglio, allora per ottenere risultati migliori sarà opportuno usare carta con caratteristiche un po' particolari, come la carta gialla di paglia, quella rivestita di un sottile foglio di sughero, o anche la comune carta da pacchi del tipo grezzo e di grammatura non inferiore a 60 g/mq.

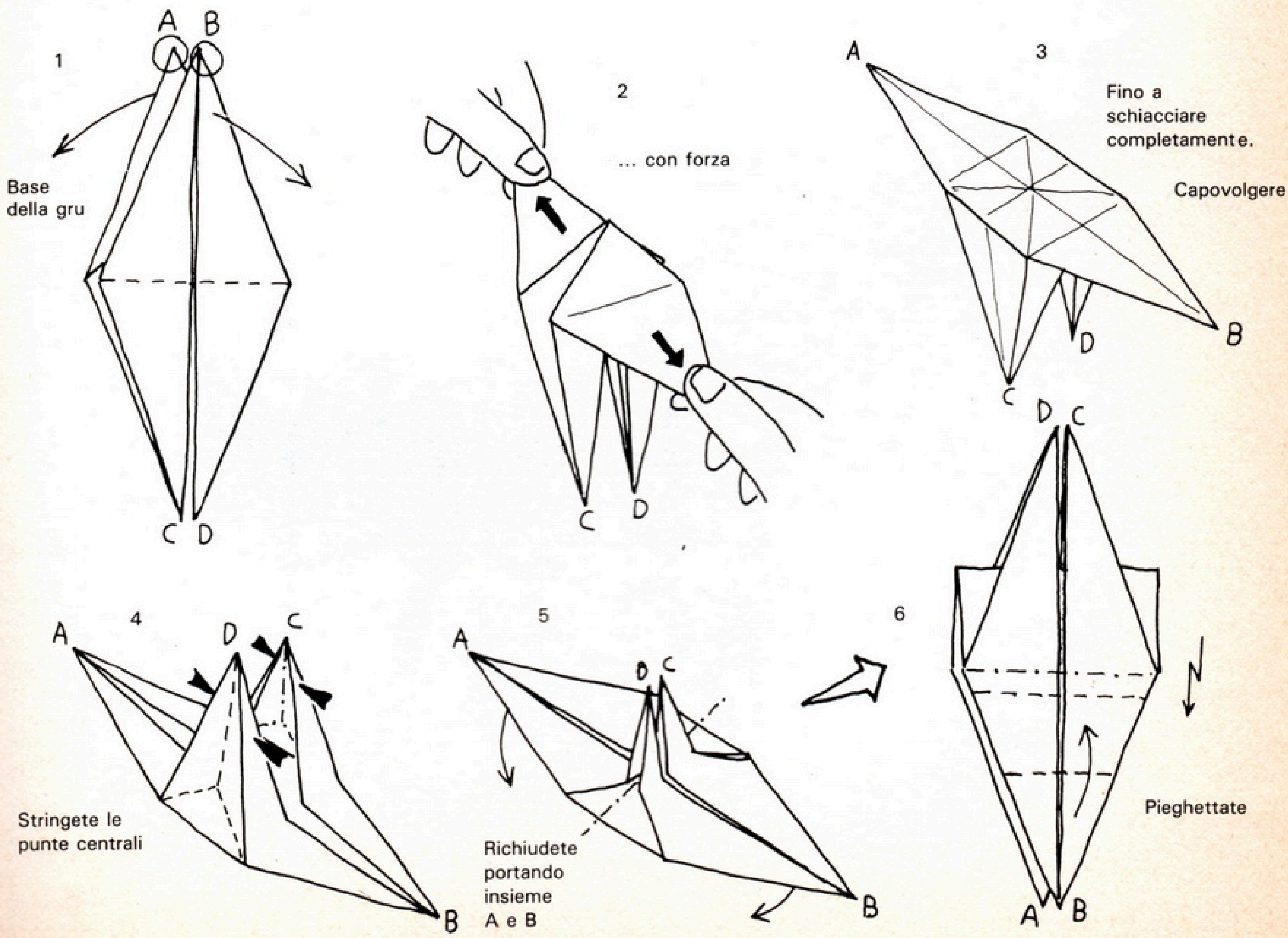
Anche un cartoncino leggero può andar bene, meglio se con superficie granulosa o irregolare. Se trovaste difficoltà a piegarlo, vi consigliamo di inumidirlo abbondantemente con uno spruzzatore, e poi tenere il modello in "forma" finché non è completamente asciutto. Questa tecnica, che è stata sviluppata con risultati eccezionali da Akira Yoshizawa, permette di ottenere modelli più plastici e con linee più morbide, specie se si ha l'accortezza di non schiacciare troppo le pieghe.

Per i formati da usare, si va da un minimo di 15 cm ad un massimo di 40 cm per lato.

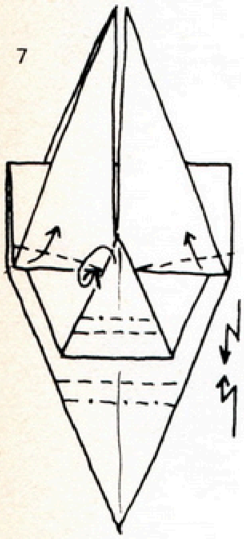




K. KASAHARA - La maschera di Pan

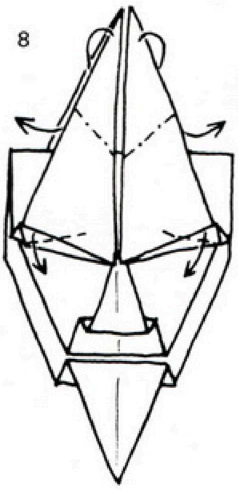


7



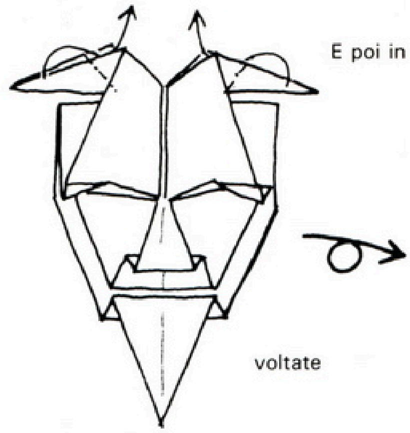
Formate naso, bocca e occhi

8



Rovesciate in fuori

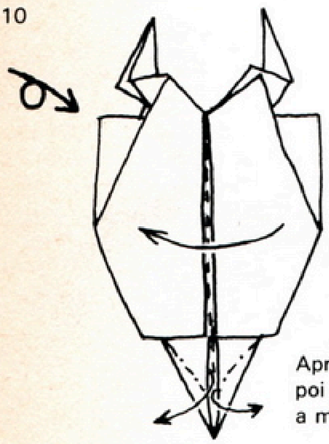
9



E poi in su

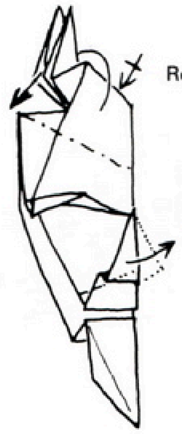
voltate

10



Aprite la barba, poi piegate a metà

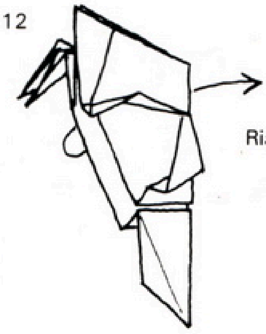
11



Rovesciate

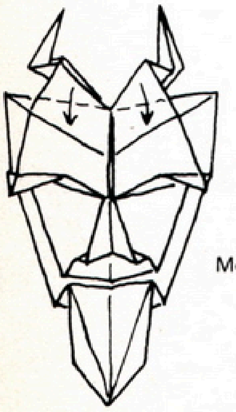
fate sporgere il naso

12



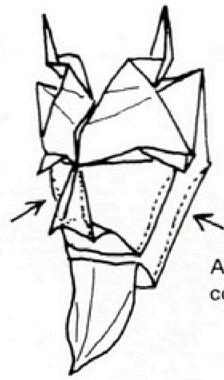
Riaprite

13



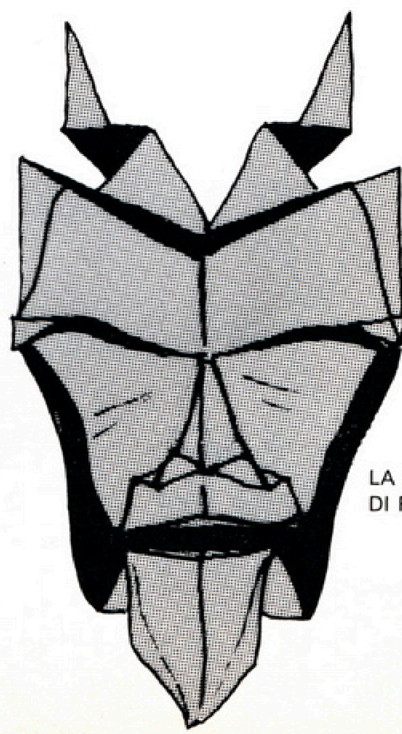
Modellate

14



Arrotondate i contorni

15

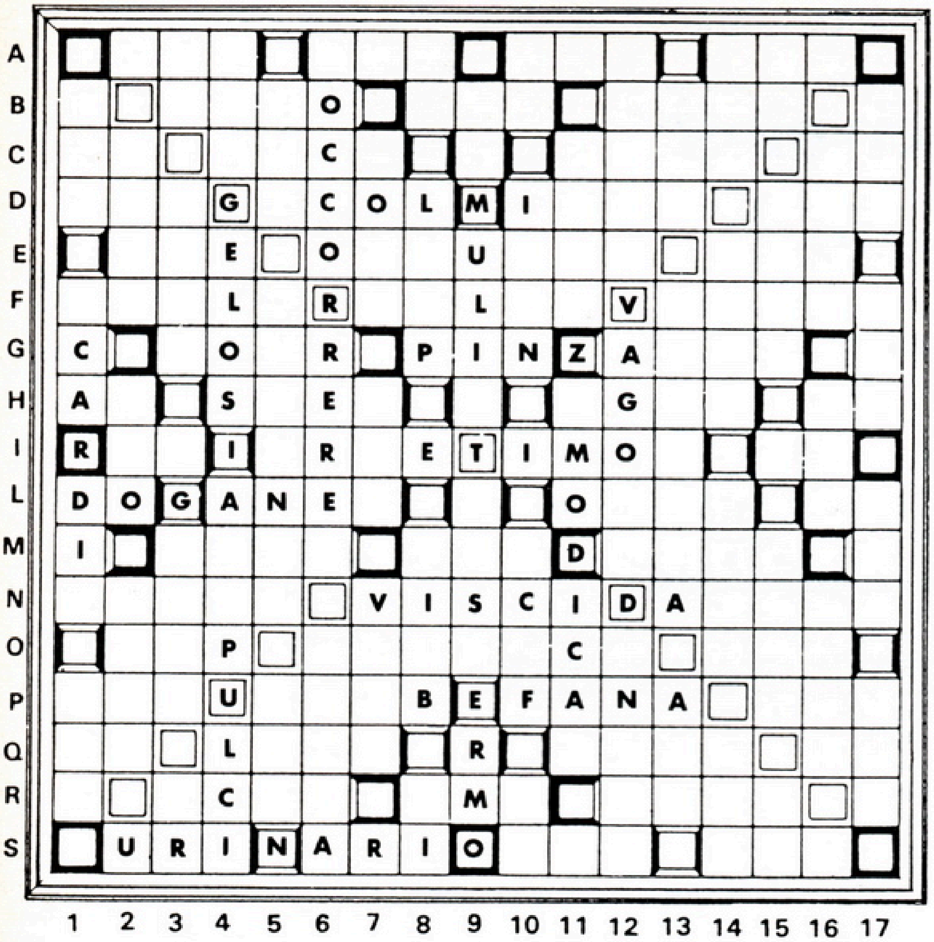


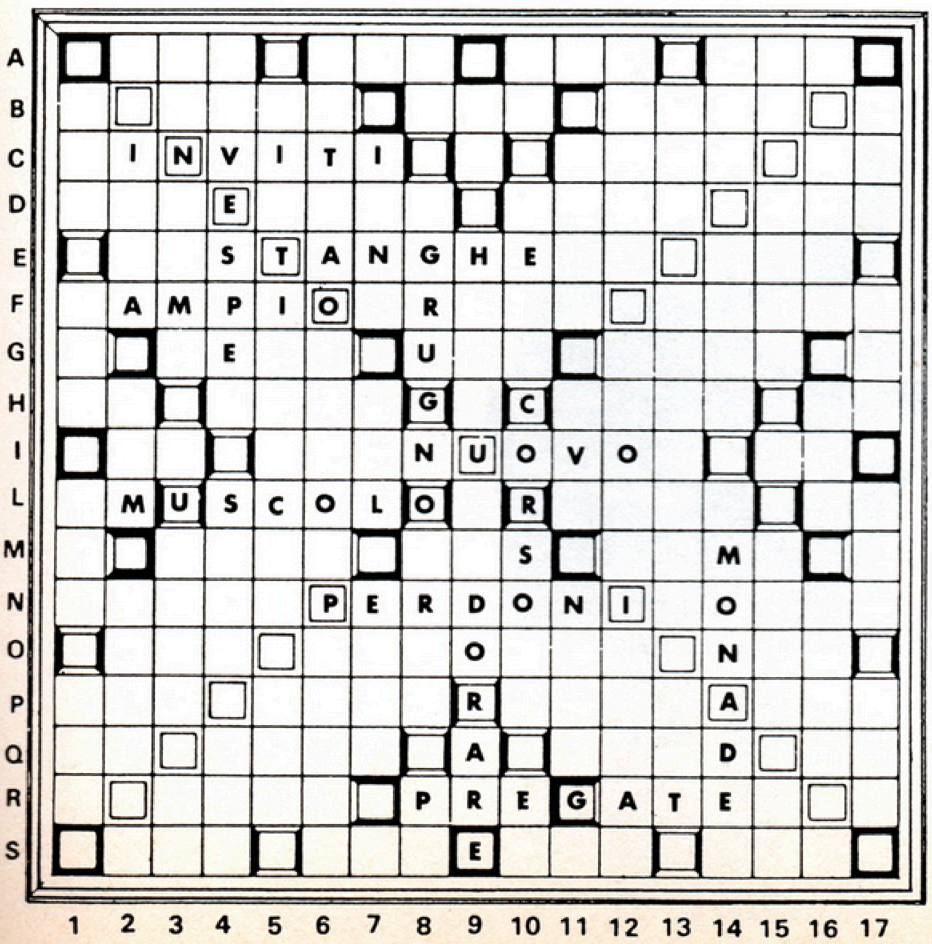
LA MASCHERA DI PAN

La quiete dopo lo scontro

Due problemi semplici per un breve intervallo: e dal prossimo mese si riparte con le gare

di Nory Mangili





Si respira. In redazione, almeno. Sommersi da sacchi, fiumane, valanghe di lettere, da scampanellate ogni quarto d'ora che annunciavano l'arrivo del postino in bicicletta con il mazzetto delle raccomandate, da squilli di telefono con richieste di informazioni, abbiamo deciso per un mese di tirare il fiato.

Per questo numero, niente tornei, in questa rubrica come nelle altre.

A A C I O S S

È stata una decisione difficile da prendere, ma per noi necessaria, Per non affogare.

A B C C I O R

In questa pagina, quindi, trovate due semplici schemi di Scarabeo.

Semplici, a dire il vero, fino a un certo punto. Tra le parole da trovare, infatti, almeno una vi farà penare e vi costringerà (se non avrete la fortuna di imbroccarle d'istinto) a passare qualche ora curvi sui vocabolari.

Le regole le conoscete: sono quelle che Pergioco usa da sempre (per l'edizione più aggiornata, vedere il numero di giugno del 1981).

Sul prossimo numero, oltre a un nuovo torneo — e alle classifiche dei vincitori di quello di Capodanno — comparirà qualche problema più complesso.

Il valore delle lettere:
Punti 1: A, C, E, I, O, R, S, T
Punti 2: L, M, N
Punti 3: P
Punti 4: B, D, F, G, U, V
Punti 8: H, Z
Punti 10: Q

Valore della lettera × 2
Valore della parola × 2
Valore della lettera × 3
Valore della parola × 3

Le soluzioni dei due schemi verranno pubblicate sul prossimo numero.

Monete scivolose & altre storie

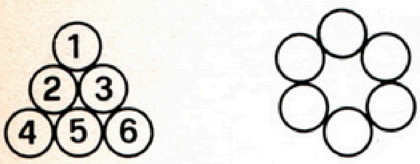
di Elvezio Petrozzi

I problemi che prevedono l'utilizzo delle monete incontrano sempre il favore degli appassionati di rompicapo.

Questa volta presentiamo un classico del genere: sei monete vengono disposte su una superficie, come mostra la figura a; il problema è di spostarle in modo che assumano la disposizione b con il minor numero di mosse possibile.

Ogni mossa consiste nel far rotolare una moneta sui bordi delle altre senza spostarle e farla giungere in una nuova posizione nella quale ne tocchi altre due.

Ad esempio una mossa potrebbe essere far rotolare la moneta 6 lungo i bordi della 3 e della 1 e portarla a contatto della 1 e della 2.



Correttezza inglese

Gli inglesi vanno famosi in tutto il mondo per la loro correttezza, ma avevamo sempre pensato che ci si riferisse al cosiddetto fair-play.

Questo simpatico problemino di criptaritmetica ci fa invece sorgere il dubbio che la correttezza in questione sia di carattere matematico.

Sappiamo infatti tutti che cinque meno quattro fa uno e che quest'uno più un altro uno fanno due; il tutto in inglese risulta essere:

FIVE —
FOUR =
___
ONE +
ONE =
___
TWO

Fino a qui tutto a posto, ma se noi sostituiamo ad ogni lettera un numero di una cifra nel modo opportuno, ci accorgeremo che questa piccola espressione continua ancora a risultare esatta.

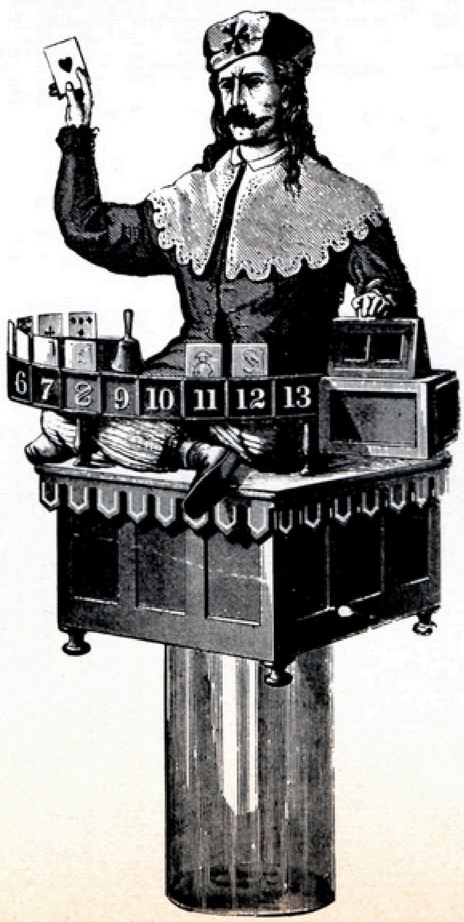
Naturalmente le tre E hanno tutte lo stesso valore e così tutte le altre lettere ripetute.

Al problema esistono due soluzioni possibili.

Il magazziniere distratto

Sullo scaffale di un magazzino si trovano tre scatole contenenti una due tazzine, una due zuccheriere e la terza una tazzina ed una zuccheriera.

Sull'esterno delle scatole c'è scritto il contenuto, ma il magazziniere, tipo notoriamente distratto, ha riposto i 6 pezzi due per scatola ma purtroppo in modo tale che le diciture delle scatole risultano sbagliate.



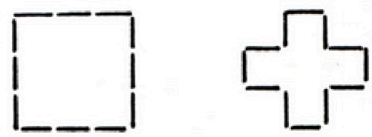
Se doveste scoprire, levando dalle scatole un oggetto alla volta e senza guardare all'interno, il vero contenuto di ciascuna di esse, qual è il numero minimo di estrazioni che sono indispensabili al raggiungimento dell'obiettivo?

Un poligono impossibile

I fiammiferi sono uno dei materiali che meglio si prestano a divenire strumento di problemi.

Oggi ne prendiamo 12 e li consideriamo di lunghezza unitaria; con essi si possono delimitare su un piano poligoni di qualunque forma che abbiano superficie di valori interi.

La figura mostra due di questi poligoni: uno è un quadrato con superficie di nove unità quadrate, l'altro è una croce con cinque unità di superficie.



Il problema proposto è quello di usare tutti e dodici i fiammiferi, sfruttare l'intera lunghezza di ciascuno di essi e delimitare un poligono con superficie pari a quattro unità esatte di superficie.

Per soli esperti

Questo è un quiz matematico originale e divertente e la sua soluzione, a dispetto del titolo, è alla portata di tutti.

Il problema è quello di assegnare alle lettere della parola ESPERTO un corrispondente valore numerico di una cifra.

È chiaro che alle due E corrisponde lo stesso valore; la soluzione deve soddisfare un'unica condizione e cioé che gli 11 gruppi di lettere elencati sotto la parola esprimano tutti dei numeri primi:

```
E S P E R T O
E S P E
  S P E
  S P E R
    P E
    P E R T
    P E R T O
      E R T O
        R T O
        R T
          T O
            O
```

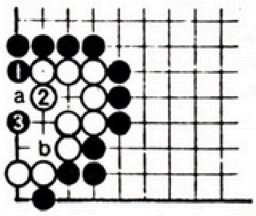
Le soluzioni verranno pubblicate sul prossimo numero.

Soluzioni

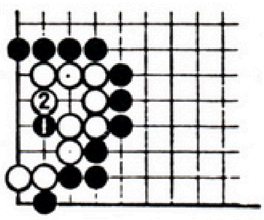
dei numeri precedenti

Go

I

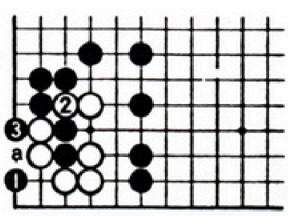


dia.1
Nel dia.1 il nero spinge sotto in 1 e con il salto al punto 3 uccide il bianco. Se il bianco in 'a', nero in 'b'. Potete verificare che nero 1 in 2 porterebbe ad un seki oppure un ko, dopo la risposta del bianco in 1.

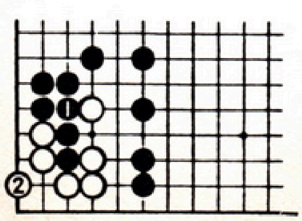


dia.2
1 del nero nel dia.2 è un fallimento.

II

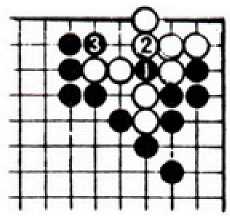


dia.3
1 nel dia.3 è il punto chiave. Catturare due pietre con 2 è inutile; dopo 3 il bianco non può giocare in 'a' e rimane con un occhio solo.

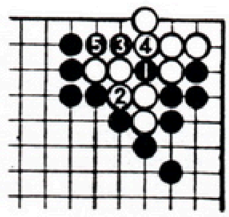


dia.4
Connettere in 1 nel dia.4 è un errore. Il bianco vive con 2 al punto vitale.

III

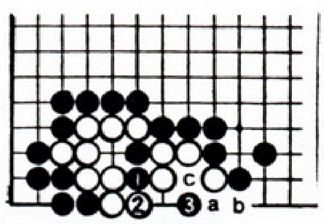


dia.5
1 nel dia.5 è un sacrificio geniale. Se il bianco cattura con 2, 3 lo uccide.

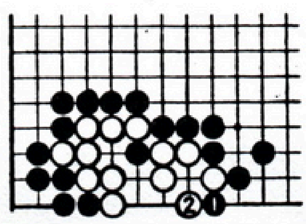


dia.6
Se connette invece con 2 nel dia.6 il bianco si fa "stringere" con 3 e 5.

IV



dia.7
Con 1 nel dia.7 il nero obbliga il bianco a rispondere in 2. 3 è una mossa da studiare; dopo bianco in 'a' e nero in 'b' il bianco non può giocare in 'c'.



dia.8
1 nel dia.8 regalerebbe al bianco la possibilità di vivere con un ko.

Computer

Milano	Magri	Mutus
Torino	Craxi	Dedit
Cesena		
Genova	Bozzi	Nomen
Verona	Longo	Cocis
Napoli	Segni	

Parole

Problema 40 a) caduco - caduceo b) mazza - ramazza c) aglio - caglio d) rada - radar e) arena - carena f) piano - pianto g) colt - colta h) piato - piatto i) nero - nervo l) rapa - rampa.

Problema 41 a) colore - coltre b) torba - tomba c) arena - avena d) ragione - regione e) pinna - pinza f) maso - muso g) scalogno - scalogna h) verbo - verso i) tacchino - taccuino l) sosta - sosia.

Problema 42 "Non ho avuto pietà di questa gente" (dalla posta *Due ottave del diario milanese*) che, crittografata con il codice A = P, B = Q, etc. dava: **"Ded ze pnmle fatlp sa gmtilp vtdlt".** Il verso è stato scritto all'orientale nel modo seguente:

T	I	T	T	A	E	Z
L	L	M	L	F	P	D
D	P	G	P	E	N	E
T	V	A	S	L	M	D



Il risultato è stato ritrascritto all'occidentale e costituiva la crittografia da risolvere.

Problema 43
La frase è: "Io vissi nei miei primi anni nel castello di Fratta, il quale adesso è nulla di più d'un mucchio di rovine..." (Ippolito Nievo - Confessioni d'un italiano).

Il codice era: A = 7, B = 10, C = 2, D = 12, E = 6, F = 14, G = 9, H = 4, I = 15, L = 18, M = 13, N = 20, O = 1, P = 19, Q = 17, R = 5, S = 11, T = 3, U = 16, V = 0, Z = 8.

Problema 44
La parola che appartiene alla stessa famiglia del secondo gruppo è "pirogallato" perchè, come le altre sette parole, ha una doppia consonante racchiusa tra due vocali uguali.

Matematici

Il margine per il banco, nel problema dei tre dati è dell'8%. Dalle 216 disposizioni possibili dei tre dadi, una contiene 3 volte la cifra scelta, e fa vincere 400 lire, 15 la contengono 2 volte e portano 4.500 lire, mentre 75 la contengono una sola volta, e fanno incassare 15.500 lire. La posta versata per giocare le 216 partite è però di 21.600 lire, quindi, raccogliendo, in media, 19.900 lire, la speranza matematica del giocatore è di 19900/21600 = 0,92 lire per ogni lira puntata.

Poichè, nel problema dei 6 dadi, il banco vince se la cifra scelta non compare su *nessun* dado, è facile ottenere la sua tabella di probabilità di vittoria in funzione del numero di dadi usato, applicando la legge fondamentale delle probabilità composte (moltiplicando cioè la probabilità che la cifra non esca, 5/6, tante volte quanti sono i dadi). Si ottiene la tabella seguente:

Numero dadi	Probabilità
1	$5/6 = 83\%$
2	$(5/6)^2 = 69\%$
3	$(5/6)^3 = 58\%$
6	$(5/6)^6 = 33\%$
n	$(5/6)^n$

Su cento partite il banco ne vincerà 33 in media, intascando 9.900 lire, e ne perderà 66 per 6.600 lire, con un guadagno netto di 3.300 lire: per rendere equo il gioco il banco dovrebbe proporre di giocare 2 a 1 anzichà 3 a 1.

I numeri proposti sono in ordine... alfabetico! Abbiamo visto impazzire grandi matematici nel cercare un ordine 'aritmetico' per questa successione: ma non dimenticate che il problema chiedeva di determinare l'ordine *logico* della successione, e quindi non barava...

Intervista a Ferruccio Soleri

I piolini colorati dell'ultimo Arlecchino

di Carlo Animato

52 anni, fiorentino di nascita e milanese d'adozione, Soleri è il più acclamato interprete della Commedia dell'Arte. Nelle rare pause che la scena gli concede, gioca: a Master Mind, a Monopoli, a backgammon, alla dama cinese. Per lui, il gioco è intuizione più che studio o applicazione.

"*Arlecchino sono... l'ultimo Arlecchino. L'ultimo di migliaia di Arlecchini: noti e anonimi, sconosciuti e famosi. Io conosco il mio 'predecessore', Marcello Moretti; so di qualche nome del passato - Martinelli, Costantini, Biancolelli, Gherardi, Visentini, Bettinazzi, Scacchi... ma del primo Arlecchino, per esempio, non so nulla. E come me, non sa nulla nessuno*". Una delle primissime scene di *Arlecchino e gli altri*.

Ed eccolo lì, sotto i riflettori, Ferruccio Soleri (52 anni, fiorentino con ascendenze emiliane e piemontesi ma milanese d'adozione, da oltre vent'anni l'acclamato interprete dell'*Arlecchino servitore di due padroni* di Carlo Goldoni, per la regia di Giorgio Strehler), mentre comincia — come ogni sera — a raccontare (e a raccontarsi) la storia di questa maschera attraverso spunti e testi di varie epoche, lazzi famosi e brani di spettacoli.

Di questo nuovo spettacolo ha curato la stesura del testo, assieme a Luigi Lunari, e s'è interessato della regia; la compagnia è in giro per l'Italia, la tournée termina a marzo, il marchio di garanzia è quello del Piccolo di Milano. Come si dice, a denominazione d'origine controllata...

Ferruccio Soleri lo incontriamo nel camerino del teatro San Ferdinando a Napoli (il teatro di Eduardo, gestito dall'ETI), mentre ascolta i risultati delle partite di calcio. È una domenica pomeriggio.

Tifoso?

"Si, della Fiorentina. Ha vinto, ed ha vinto anche il Napoli — mi pare — così oggi siamo tutti contenti...".

Lei, Soleri, è fiorentino e la maschera di Firenze è Stenterello. Per interpretare il veneto Arlecchino quali difficoltà ha dovuto superare?

"Gli accenti e la pronuncia, moltissimo! All'inizio dovevo copiare imparando dai veneti. Poi piano piano...".

Ha vissuto in laguna?

"No, no. I primi insegnamenti del dialetto me li hanno dati Gastone Moschin, Lucia Catullo e Sergio Graziani, che erano miei compagni d'accademia e che erano veneti. Poi con Moretti un po' di veneto... e ho imparato così, perchè a Venezia non ho mai vissuto. Sempre stato in tournée e nemmeno tante volte: in tutto forse tre".

Come ha incominciato a recitare? Una passione antica?

"Quand'ero al liceo facevo delle recite un po' cretine di studenti, anche con travestimenti e ruoli femminili. Poi all'università ho fatto teatro, ma seriamente; ero iscritto a Matematica e Fisica, ed hanno cominciato a vedere in me delle qualità: m'han messo la pulce nell'orecchio e ho tentato il concorso dell'Accademia Nazionale d'Arte Drammatica di Roma, la "D'Amico". Così ho lasciato perdere tutto per il teatro".

"Arlecchino servitore di due padroni" è uno spettacolo che ha ormai superato da tempo le mille repliche: in che cosa è cambiata questa maschera nella sua versione, rispetto alle precedenti?

E quanto le costa quel suo dinamismo, senza soste, in scena?

"Arlecchino con me è diventato più acrobatico, senz'altro, più fresco, brillante: ha con sé una maggiore vivacità di temperamento. Le acrobazie, poi, le ho inserite quasi tutte io: è una scelta precisa della regia, nel testo non ci sono. Per quanto riguarda i sacrifici la palestra no, non ci vado più da anni: ginnastica, esercizi tutti i giorni che mi permettono di rimanere agile, in forza. Veda, gli Arlecchini sono tanti, ma nessuno s'è mai specializzato, fatto ricerche e studi approfonditi come ho fatto io. Sono in genere attori che facevano Arlecchino come avrebbero interpretato un altro ruolo, senza pensare che portare la maschera im-



plica una gestualità diversa, un modo di recitare anche diverso".

Soleri parla della sua raccolta di libri e stampe e maschere, delle ricerche presso gli antiquari e nelle biblioteche per rintracciare manoscritti e canovacci della Commedia dell'Arte. Di Strehler dice che è il più grande regista teatrale che conosca.

E gli altri?

"Sì, certo, ho anche lavorato con altri: ma devo ancora vedere uno bravo come lui".

Ha un carattere abbastanza tranquillo, non si considera un toscano "tanto" maledetto perchè in famiglia è d'origine mista, mezzo emiliano e mezzo piemontese. Inoltre, abita a Milano da più di vent'anni.

Soleri, si considera un giocatore?

"No, normalmente non gioco, soprattutto a carte. Però amo alcuni giochi, quelli che faccio con i miei figli: molto spesso ci divertiamo con il Master Mind".

Si riconosce qualità di sintesi e calcolo?

"Sì, abbastanza. Quelle sì, ce l'ho. Abbiamo quello grande, a cinque fori ed otto colori: non l'elettronico, né quelli più piccoli. Mi piace anche la dama cinese, quella a stella a sei punte... e poi gli scacchi: ma bisognerebbe — credo — giocare sempre, con più continuità della mia. Io non ho molta pazienza, devo dire, ad aspettare e pensare... ecco perchè preferisco giochi come il Master Mind: intuizione più che studio ed applicazione".

Ma giocherebbe una partita di scacchi contro il computer, oppure ha bisogno dell'avversario di fronte?

"Beh, è un po' triste giocare da soli; chiudersi in una stanza, poi, io non l'ho mai fatto. Comunque l'importante, che sia una macchina oppure un uomo, non sono queste differenze: in fondo il risultato è una cosa meccanica, fisica, uno spostamento di pedine e posizioni diverse. Chi le ha spostate non ha molto peso, infine".

Il gioco per il gioco, dunque.

"Esatto, per il gusto di giocare. Mi piaceva molto anche il backgammon, ogni tanto lo riprendo. Però non d'azzardo. A casa ne ho un paio, uno molto bello in pelle".

Con chi s'incontra?

"Con gli amici prima, adesso con i miei figli: Gaia di 14 anni, e Bruno di 12. La ragazza è già assai brava nel backgammon".

Quand'era ragazzo...

"Queste cose non c'erano, si giocava a filetto a scuola tra compagni. E poi a scacchi, la battaglia navale classica... a dama andavo discretamente. Adesso, purtroppo, non c'è più molto tempo per giocare".

Altri classici?

"Il Monopoli ce l'ho, lo gioco ogni tanto, per stare assieme ai ragazzi".

Ha una mente imprenditoriale, affarista?

"Abbastanza, però mostro sempre una certa prudenza. Forse rispecchia il carattere, non lo so; io sono, però, un po' spendaccione... Sono comunque contrario alla componente dell'azzardo, odio il gioco per vincere: se vado al casinò, ogni tanto



Ferruccio Soleri nei panni della famosa maschera veneta, durante una rappresentazione.

capita, regalo anche la fiche d'ingresso. Ho un vero terrore d'esser preso, invischiato nel gioco".

Insomma, Soleri, senza una posta in palio...

"Sì, altrimenti giocherei tranquillo. Per esempio prima ascoltavo i risultati per la schedina, questa qui: è la seconda di quest'anno e sarà la decima della mia vita. La gioco in società qui in compagnia: per quello sono stato incastrato, fanno un sistema e m'hanno coinvolto. Se no, non c'avevo mai pensato".

Oggi per cambiar di stato bisogna sperare in una schedina. Lei è soddisfatto della sua condizione?

"Sì, abbastanza...".

Ma è vero che l'attore, in fondo, è un privilegiato?

"Per alcune cose sì, per altre no. Noi non abbiamo una casa, praticamente. Io i figli e la moglie li vedo una volta alla settimana, il giorno di riposo quando c'è un aereo che ci permette di rientrare a Milano".

Mi dica il nome di un personaggio che vorrebbe interpretare. Un'altra maschera, magari...

"Nella Commedia dell'Arte il Pantalone. Mi piacerebbe anche il Capitano ma non lo posso fare, nè per il fisico nè per la voce. Sì, il Capitano (o Matamoros, Gradasso, Rodomonte, Spaventa, etc.) è molto divertente: le maschere son tutte belle, ma più di tutte sicuramente Arlecchino e Pantalone".

E Pulcinella?



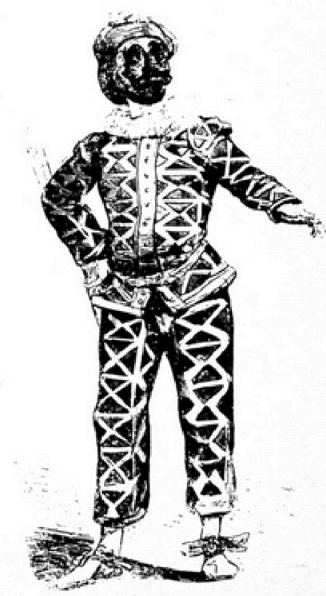
"Non lo conosco, non lo potrei fare. È tutt'un altro temperamento, molto più calmo: è il servo del sud tranquillo ed abituato al calore del sole... in fondo però i problemi sono gli stessi di Arlecchino. Infatti, per esempio, tutti i canovacci della Commedia dell'Arte del sud con il Pulcinella sono uguali a quasi tutti quelli del nord con l'Arlecchino".

Nei suoi progetti per l'immediato futuro, naturalmente la ripresa del "Servitore di due padroni", ed un paio di regie di opere liriche, all'estero. D'estate si riposa, ma non troppo: immancabile, infatti, la partecipazione al seminario della scuola di Maurice Béjart a Bruxelles, dove si apprende di tutto (teatro, acrobazie...) e dove insegna rapporto gesto-parola e Commedia dell'Arte nel periodo da maggio a giugno: "ma forse quest'anno non potrò andare", si rammarica. Ed il dopo-Soleri?

"Dopo Soleri ne arriverà un altro. E qui c'è uno in compagnia che è bravo, potrebbe... adesso fa solo gli Zanni, ha già fatto Arlecchino, ma così. Si chiama Livio Moroni e spero, se lui è tenace — è una vita faticosa quella della maschera —, un domani potrà essere lui..."

Quest'Arlecchino è il suo alter-ego, Soleri. Ma non le pesa?

"Anzi. Mi peserà quando dovrò mollarlo, per esigenze di anzianità....".



Il più fortunato degli Zanni



Della grande famiglia degli zanni, vedete qui un esemplare della specie Arlecchino. Di modeste dimensioni, di robusto appetito, vive soprattutto in città, e i luoghi preferiti sono le cantine, le dispense, le osterie. Vi chiederete come mai di tutti gli zanni, Arlecchino è quello che ha avuto maggior fortuna. Beh, come direbbe Darwin, o Darvinius, perché è quello che nella storia si è dimostrato il più adatto alla sopravvivenza. Anche in teatro, come nella natura, si scatena la lotta per la vita, e Arlecchino è quello che vince.

Perché? Per tante cose. Per esempio, Arlecchino è un ottimista, e le difficoltà non lo abbattono; non è molto intelligente, ma ha molta fantasia, è ignorante, ignorantus, ignorantissimus; ma impara presto che due soldi più due soldi fanno quattro soldi, e questo gli basta; non sa il latino, italicus sermo, non sa le lingue, ma si fa capire in tutto il mondo: ma quando si passa la mano sulla pancia con aria triste, tutti capiscono che ha fame; il suo ingegno poggia su solide basi, aere perenius, poiché è aguzzato dalla necessità. Piccolo e magro, resiste bene alla fame. Pronto di riflessi, al minimo allarme si raccoglie in posizione di difesa...

La rapida alternanza, come punto d'appoggio, dei due arti inferiori — le gambe, les jambes, die Beine — lo rendono prontissimo a scattare in qualsiasi direzione... La costituzionale gracilità gli rende possibile lo sgusciare tra i passaggi più impervi... La perfetta forma fisica, favorita da una dieta tanto ferrea quanto involontaria, gli permette di sfuggire agilmente alle minacce dei suoi nemici naturali... A questo scopo, la natura gli ha dato anche ampie possibilità mimetiche, degne d'un camaleonte: può farsi piccolo, grande, di nuovo piccolo, trasformarsi in fanciulla, in povero storpio, in cadavere...

Per sfuggire ai nemici, e schivare i pericoli, possiede varie andature, tutte ispirate all'imitazione degli animali, da cortile o da strada, con cui ha molta dimestichezza: il gallo, il cavallo, il gatto... Tutto questo gli permette di sfuggire alle bastonate; ma anche quando le bastonate arrivano — come spesso accade in natura — il suo buon carattere lo porta presto a dimenticare ogni cosa.

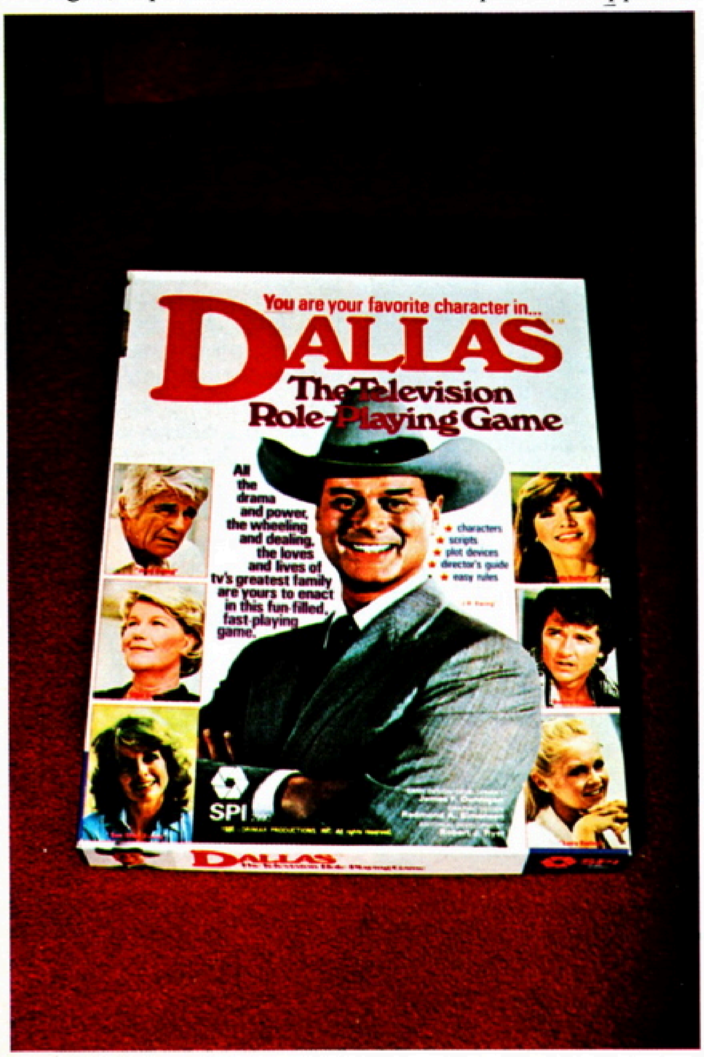
(da *"Arlecchino e gli altri. Storia di una maschera"*, a cura di Luigi Lunari e Ferruccio Soleri)

TUTTO IL SALONE GIOCO PER GIOCO

Molti giochi tradizionali riadattati, ma anche qualche succosa novità, soprattutto nel campo degli elettronici. In questa breve rassegna, tuti i giochi di cui si parlerà quest'anno, dai boardgame ai topologici

Anno nuovo, nuovo Salone del Giocattolo — il ventesimo —, nuove novità. Magari, in qualche caso, novità un po' meno nuove del solito. In quel gigantesco universo del gioco che è l'annuale fiera milanese delle aziende del settore, comunque, si trovano quasi tutti i prodotti che verranno immessi sul mercato nel corso dell'anno.

Una visita è quindi d'obbligo, e *Pergioco* l'ha fatta, sbirciando tra i vari padiglioni e cercando di farsi un'idea. In questa breve rassegna, riportiamo informazioni e impressioni. Con un'avvertenza, ovvia ma non meno necessaria: nessuno — o quasi — dei giochi visti al Salone è stato sperimentato dalla redazione, e le nostre valutazioni sono pertanto di massima. Su tutti i giochi torneremo nella rubrica "Scatole aperte", durante i prossimi numeri.



BOARDGAME

Sul mercato italiano, da alcuni anni, il termine wargame si va diffondendo e acquisisce sempre maggiore importanza: il Salone di Milano era quindi un appuntamento inevitabile.



Cominciamo dalla SPI: la ditta di New York, tramite i suoi due importatori, Selegiochi di Milano e Inter Hobby di Firenze, entra quest'anno nei negozi con un numero notevole di novità. Accanto a prodotti di tipo tradizionale quanto a confezioni e contenuti tecnici, vengono presentate novità che derivano dai giochi apparsi sulla rivista "Strategy and Tactics", quali *Tito*, una simulazione delle guerre partigiane in Jugoslavia, e *Stonewall*, ambientato nella guerra civile americana.

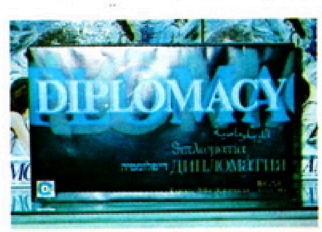
Tra i titoli della produzione normale citiamo invece *Austerlitz* e *Commando* per quanto riguarda le simulazioni belliche, *Univers* nel campo dei role playing di fantascienza, e *Dragon Quest* per il Fantasy. A questi si aggiunge *Dallas*, un role playing che presenta le situazioni vissute dagli ultranoti personaggi della serie televisiva presentata da Canale 5 (ne parleremo in maniera più approfondita sul prossimo numero della rivista).

Per i "tecnici", una nota particolare: si espande la linea inglese della *Osprey*, sempre importata da Inter Hobby. Alcuni titoli sono di particolare interesse: *SS Panzer Division* (nuova edizione ampliata), *Wellington's Infantry* (seconda edizione). Vanno segnalati anche due libri nuovi sui mezzi della seconda guerra mondiale: *Sherman* e *Autoveicoli da ricognizione tedeschi*. Unico neo, almeno per i prossimi mesi, un'assenza abbastanza alta di traduzioni. Ma i responsabili assicurano che le operazioni necessarie per averli in italiano marciano a passo di carica.

L'Avalon Hill di Pisa presenta invece una novità assoluta, con traduzione italiana: *Cannoni d'agosto* (Guns of August). Si tratta di uno strategico di media difficoltà che copre l'intero arco della prima guerra mondiale, con nove giochi scenario e un gioco campagna.

Accanto ai classici della simulazione bellica, la casa di Baltimora presenta due giochi di simulazione — aziendale e di vizio — di assoluta originalità: *Bureaucracy*, che presenta i problemi dell'ambiente burocratico, e *Smokers Wild*, una miscela di strategia e macabro umorismo che dovrebbe portare — almeno nel gioco — a smettere di fumare.

La maggiore azienda italiana del settore, la International Team, presenta due novità particolarmente curate: *Bonaparte* e *VII Legio*. Il primo gioco, una simulazione strategica di tutte le campagne del condottiero corso, viene dato a diffi-



coltà sei, che per l'azienda milanese corrisponde al livello più alto di complessità. Il secondo, un role playing di fantascienza, propone l'esplorazione della galassia da parte di futuri legionari dello spazio. Nella confezione è inserito un vero e proprio dizionario galattico, con la descrizione minuziosa di più di sessanta esseri alieni.

Una nota a parte merita l'Idg-Invicta Giochi, che esordisce nel campo della simulazione con *Basket*. Il tabellone rappresenta il campo di gioco su cui vengono mossi i giocatori. In questa simulazione strategica si possono sviluppare tutte le tattiche e le strategie previste dal gioco reale.

ELETTRONICI

La novità di spicco in questo settore che si avvia a diventare trainante — si vedranno anche in Italia le stanze elettroniche, come nelle case americane? — è rappresentato dagli *Intellivision* della Mattel. Sono giochi televisivi a colori molto realistici e figurati: nel gioco del calcio, per esempio, sullo schermo si muovono veri e propri omini che si "soffiano" vicendevolmente la palla. Le figure non sono ancora composte da punti, come nelle imma-



gini televisive tradizionali, ma le linee sono talmente ridotte da garantire un risultato eccellente. Fra le cassette presentate ricordiamo un Football, un Soccer, un Baseball e uno splendido Sci. Per il 1983, la multinazionale ha in progetto di lanciare un personal computer da accoppiare alla consolle Intellivision, con cassette per l'analisi del mercato azionario, per apprendere le lingue e per impostare da soli — usando il





linguaggio BASIC — programmi propri.

Dalla MB Italy arriva una nuova cassetta per i Microvision (un super *Blockbuster* con muri da perforare, in attacco, e muri da difendere dagli attacchi altrui) e *La Torre Nera*, un "Fantasy quest" in cui i ruoli e le situazioni vengono decisi da un computer che va piazzato in mezzo al tavolo, tra i giocatori.

Da tempo, l'elettronica è entrata nei boardgames, e anche quest'anno l'Avalon Hill presenta alcuni giochi di guerra computerizzati. Con *Bl Nuclear Bomber* il giocatore è alla guida di un bombardiere Usa che deve forzare le difese sovietiche; *Nukewar* è la simulazione di un conflitto nucleare tra due ipotetici stati; *Concfict 2500* descrive la lotta contro una civiltà extraterrestre. In tutti i casi il computer controlla le mosse degli avversari.

La ditta olandese Jumbo (distribuzione Sticktoy) presenta una versione elettronica del noto *Stratego*, mentre dalla Atari arrivano tre nuove cassette che vanno ad arricchire la già cospicua serie di giochi televisivi.

Un discorso a parte meritano le scacchiere elettroniche: importate dalla Avalon Hill sono arrivate le Scisys, tra le quali merita un cenno particolare il *Chess Champion Mk. V*, con programma a cartuccia intercambiabile, da abbinare eventualmente a una scacchiera a sensori in grado di riconoscere colore e natura dei pezzi. La Fidelity (importatore Selegiochi) ha presentato il *World Champion Sensory* a 12 livelli, più alcune nuove cassette per il mini-sensory. Da segnalare, per le scacchiere, un generale abbassamento dei prezzi.

Infine la Tomy (distribuita da Tg Sebino) aggiunge ai propri giochi tascabili (gli Slim) una *Battaglia spaziale*.

GIOCHI IN SCATOLA

La Clem Toys di Recanati punta, quest'anno, su un gioco di divinazione: *Sibilla*. Posta una domanda sul futuro, si pescano tre carte da un mazzo speciale. Queste determinano la scelta di un cubo numerato, sulle facce del quale, sempre in base alle carte pescate e a una griglia da cifrario, si può leggere la frase — sibillina, ovviamente — che dovrebbe rispondere al quesito iniziale.

Per i giochi in scatola tradizionali, invece, parecchie le novità presentate da italiani ed esteri, anche se non sempre originalissime. La Schmidt (distribuzione Ricordi Giochi) propone una nuova edizione di *Rummy*. Si tratta di un dominio particolare che, spopolato il mercato tedesco e quello francese, si appresta a entrare anche in Italia fra i classici da tavolo. Il meccanismo di gioco si basa sul sistema di Machiavelli, una scala quaranta complicata dalla possibilità di agire sulle carte — in questo caso sulle tessere — già piazzate sul tavolo, spostandole.

Mondadori Giochi propone il suo nuovo *Diplomacy*, le cui regole sono state riviste e corrette per favorire un approccio maggiore e più facile da parte del grande pubblico.

Una notevole originalità progettuale caratterizza la produzione Idg-Invicta Giochi, che propone *Il Grande Conflitto* e *Top Secret*. Il primo, uno scontro politico - militare in ambiente contemporaneo, dovrebbe facil-



mente coprire, fornendo situazioni di maggiore complessità e realismo, quella fascia di pubblico costituita dagli appassionati di Risiko. *Top Secret* è invece un gioco di rapporti politici, diplomatici e bellici astratti fra quattro ipotetiche nazioni mediorientali.

Abbondanza di novità anche per l'Editrice Giochi di Milano: in prevalenza, rielaborazioni su schemi già collaudati e tradizionali. Meri-

tano una citazione *Triominos,* domino con tessere a tre lati, *Kiss,* gioco di posizione e cattura, *Kismet,* basato su un lancio di dadi colorati e numerati su cui ricostruire, di volta in volta, tutte le figure del Poker, e *Sorry,* un semplice gioco di percorso che si apparenta al Ludo.

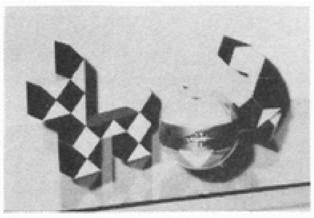
Per i "tipi" della tedesca Ravensburger appare *Il gioco del milionario,* un altro gioco di percorso in cui i partecipanti, ruotando grazie ai dadi su caselle non determinate, devono raggiungere entro la fine del gioco la maggior ricchezza possibile. Ancora sullo schema "percorso", infine, *Samarcanda* della International Team, che racconta i viaggi di Marco Polo e dei vari mercanti veneziani.

SCACCHIERE

Da segnalare, per la Selegiochi, tutta una serie di giochi tradizionali presentati in nuove confezioni, più eleganti e con largo uso di materiali "nobili" (legno e vetro): Mancala, Tavola Mulino, Tic Tac Toe, Solitario Vittoriano, all'appello non manca nessuno.

Novità più... nuove, invece, dall'Idg-Invicta Giochi e dalla Clem Toys. Della prima ricordiamo *Plop,* un gioco inventato da Alex Randolph — quello del Twixt, tanto per intenderci —. Si gioca sopra la normale scacchiera, con due cavalli, uno bianco e uno marrone, e 40 pedine; i cavalli muovono come negli scacchi tradizionali. Ogni cavallo, a ogni mossa, deve lasciar cadere una pedina — il plop — che interdice al movimento la casa su cui viene posta. A ogni mossa, quindi, il campo di gioco si restringe. Scopo del cavallo marrone è catturare il bianco, scopo del bianco farsi catturare il più tardi possibile.

Dalla Clem Toys ci giungono tre giochi diversi. *Point-A-Point,* un gioco di posizione e cattura secondo linee geometriche; *Skirrid,* in cui tessere geometriche trasparenti, ciascuna con un proprio punteggio, vanno sistemate sopra un tavoliere con caselle sia normali che di raddoppio; e *Make Game,* in cui bisogna recintare porzioni di tavoliere con apposite "palizzate", per costruire una serie di territori.



TOPOLOGICI

Va reso merito alla Mondadori Giochi di aver portato questi rompicapo, sino allo scorso anno diffusi semiclandestinamente solo tra ristrette cerchie di amatori, a un successo difficilmente eguagliabile, con il Cubo di Rubik.

Sull'immensa popolarità del geniale rompicapo creato dall'architetto ungherese, la Mondadori ha pensato di far crescere una notevole collezione di rompicapo: due nuove versioni — ulteriormente complicate — del cubo: *Master Cubo* e *Fifteen Cubo.* Nel primo caso, i colori diventano molti di più, in un complicatissimo intreccio di diagonali e rapporti cromatici. Le combinazioni possibili sono oltre 43 miliardi. Quella giusta è una. Il Fifteen Cubo, invece, si presenta monocromatico, in oro, ma ogni tessera reca impresso un numero. Mentre nel Cubo di Rubik biso-



TIPOLOGIA DEGLI INVENTORI

Gli "inventori di giochi" sono un tipo di uomini che si possono distinguere in tre varietà.

Prima varietà, la più simpatica. Uomini colti, intelligenti, spiritosi, un po' bizzarri, un po' svagati. Recentemente a Milano se ne è conosciuto un esemplare, Alex Randolph. Già noto come inventore di "Twixt" e di "Dr. Jekyll and Mr. Hyde" è venuto, ospite dell'IDG-Invicta, per presentare un suo nuovo gioco, "Plop". Non è venuto da tanto lontano. Americano, giramondo, da nove anni si è stabilito a Venezia. Conversa brillantemente in un italiano fluente.

Seconda varietà, nel tipo "inventori di giochi". Sono persone un pò sfortunate, hanno la faccia di quelli che, nelle barzellette, stanno seduti su una panca davanti alla porta dell'Ufficio Brevetti, con un pacco sulle ginocchia. Attenzione: se anche non sono tanto simpatici, non bisogna prenderli sottogamba. Uno di loro, un giornalista di quart'ordine di Liverpool, emigrato negli Stati Uniti, Arthur Wynne, inventò nel 1913 le parole incrociate. Uno di loro, un idraulico disoccupato, Charles Darrow, inventò nel 1930 il Monopoli. Uno di loro, un architetto disoccupato, Alfred Butts, inventò nel 1931 lo Scrabble. Non saranno persone che "hanno" molte idee, ma a loro "vengono", dall'alto dei cieli, le idee più importanti.

Terza varietà: i geni. Era un genio Sam Loyd, è un genio Erno Rübik. Lo si è visto a Milano, in occasione del XX Salone internazionale del Giocattolo. Non è una persona dotata di una gran comunicativa; ai giornalisti che l'hanno intervistato è riuscito antipatico; agli organizzatori che l'hanno portato in giro, alla Mondadori di Segrate, alla Rinascente, alla Città del Sole, ha tirato i nervi non poco. Assorto, distratto, nervoso, bizzoso, "ungherese", reagiva male soprattutto quando si voleva farlo parlare della sua vita privata. Si scioglieva un po' quando qualcuno gli faceva domande di carattere tecnico, ma qui saltava fuori un altro aspetto che raffreddava gli ascoltatori: uno smisurato orgoglio, la consapevolezza, appunto, di essere un genio.

La mente di Erno Rübik si muove in un mondo a tre dimensioni mentre la mente di molti è più piatta, a due dimensioni o anche "a una dimensione" (per citare Marcuse e Charlie Brown). Erno Rübik ha ammesso che "geneticamente" il suo Cubo Magico nasce dal Quadrato di Sam Loyd come il suo Serpentone Magico nasce dal Tangram, ma ha escluso che si possa stabilire una derivazione "storica". Non ha pensato di ridimensionare il Quadrato e il Tangram, di "tridimensionarli": lui pensa sempre a tre dimensioni.

Si è chiarito un particolare. Quando giunsero le prime notizie sul Cubo Magico, nei primi mesi dell'80, qualcuno scrisse che Rübik aveva inventato lo snodo centrale, e che l'applicazione dei cubetti a facce colorate "attorno" allo snodo era stata inventata da un altro ungherese, il matematico Vargas. Rübik ci ha detto che questo Vargas è un suo amico, a cui va riconosciuto il merito di aver portato il Cubo a Helsinki, dove si teneva, appunto al principio dell'80, il Congresso internazionale di matematica.

Altri particolari tecnici sono meno rilevanti: per esempio il disprezzo di Rübik per il Master Mind e la palese antipatia per il cosiddetto "inventore" del Master Mind, Marco Meirowitz, che Rübik ha conosciuto a Parigi. Anche noi abbiamo conosciuto Marco Meirowitz a Parigi, un paio d'anni fa. Per forza Marco Meirowitz e Erno Rübik non si possono intendere. Marco Meirowitz è un inventore di giochi della *seconda varietà.*

gnava ripristinare i sei colori originali delle facce, qui bisogna costruire sei quadrati magici che diano come somma il quindici.

Ma non è finita: tra le novità Mondadori vanno segnalate anche la *Torre di Babele* (il meccanismo è analogo a quello di Genius, ma molto più complesso, le sfumature dei sei colori belle e insidiose), *Theorema* (una sorta di cubo bidimensionale) e l'ultima creazione di Rubik, il *Serpentone Magico*, di cui parliamo più ampiamente nella rubrica "Scatole aperte".

La Idg-Invicta, infine, si è assicurata l'esclusiva italiana della *Piramide di Meffert:* meccanismo analogo a quello del cubo, ma si ha a che fare con triangoli invece che con quadrati. A detta degli esperti (Hofstadter, Werneck, Singmaster) è l'unico vero successore del cubo, in mezzo a tante scadenti imitazioni.

QUALCHE CIFRA...

Per quanto riguarda le cifre nude e crude, il Salone Internazionale del Giocattolo di Milano edizione 1982 non si distacca in maniera sensibile dagli anni precedenti: 933 espositori per una superficie globale di 75.000 metri quadrati, un numero di visitatori non molto superiore alle 17.000 unità. Rispetto al 1981, una notevole differenza: il giorno dell'apertura non ha visto salire da Roma non diciamo un ministro, ma nemmeno un sottosegretario, mentre l'anno scorso, a tagliare il simbolico nastro, era stato chiamato addirittura l'allora ministro del Lavoro Foschi.

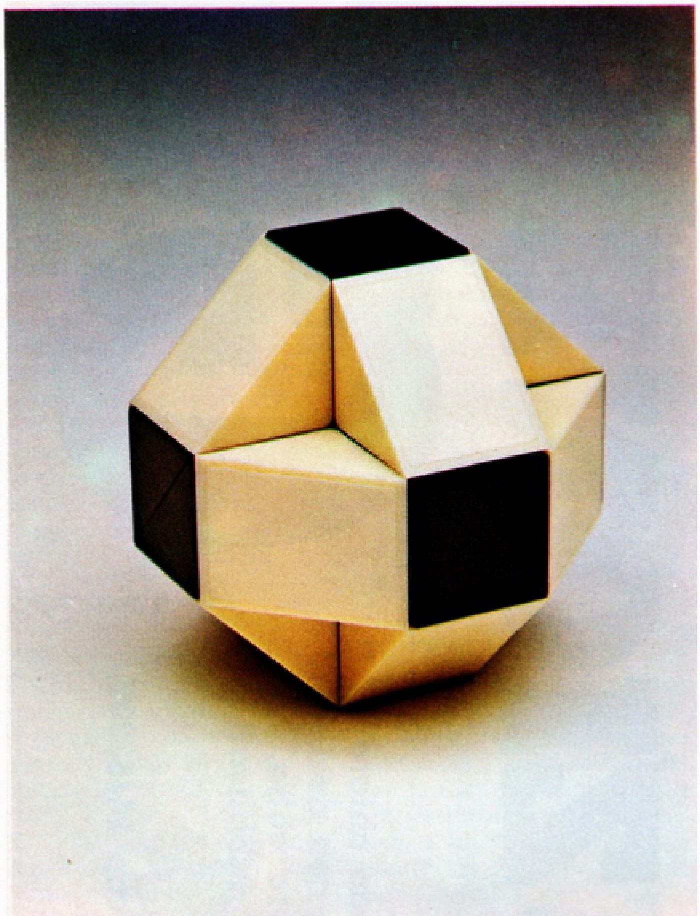
Il particolare non è privo di importanza come potrebbe sembrare. È arcinoto che il settore del giocattolo non sta attraversando un momento particolarmente fulgido, soprattutto in alcune delle sue componenti un tempo trainanti: non poche le aziende in amministrazione controllata, molte le ore di cassa integrazione.

Nel 1981 l'Assogiocattoli, che raggruppa la maggior parte delle aziende italiane del settore, aveva invitato il ministro Foschi con grande evidenza apposta per ottenere dal potere politico le assicurazioni di un concreto interessamento ai problemi della categoria: dichiarazione di stagionalità, con conseguente possibilità di servirsi di mano d'opera avventizia, decreto sulla sicurezza dei giocattoli venduti sul territorio nazionale come calmiere delle importazioni.

Giuste o sbagliate che fossero queste richieste, le promesse fatte un anno fa non sono state mantenute, anche perché, nel frattempo, Forschi è passato fra gli ex ministri e il governo Spadolini, perso fra il terrorismo, il tetto dei 50.000 miliardi di spesa pubblica ed i siluri dei socialdemocratici, non ha trovato tempo e voglia di occuparsi dell'argomento. L'Assogiocattoli deve quindi aver deciso che non ne valeva la pena ed ha rinunciato agli abusati riti dell'inaugurazione ufficiale.

A due giorni dalla chiusura della fiera, si è fatto vedere il ministro del Commercio Marcora, ma quasi in sordina: rapido giro dei padiglioni e poi riunione segretissima, a porte chiuse, con i massimi rappresentanti della categoria, con relativa diffusione di un comunicato stampa talmente generico da autorizzare il sospetto che si sia trattato di un incontro abbastanza privo di amorosi sensi.

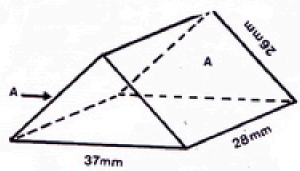
Negli stand delle aziende che producono giochi intelligenti (una percentuale piuttosto piccola rispetto al totale degli espositori) qualche novità di rilievo ma anche un discreto numero di riciclaggi, ossia di cose già viste alle quali è stata data una lustratina perché avessero la parvenza di novità. Questo tipo di giochi tira, è fuor di dubbio, e in qualche caso sembra che le aziende siano state colte di sorpresa dai loro stessi successi: dal momento che presentare nuovi prodotti in occasione del Salone è necessario ai fini di una buona immagine aziendale, e d'altra parte i giochi buoni ed originali non si trovano ad ogni angolo, ecco scattare le operazioni di riciclaggio.



SERPENTONE MAGICO

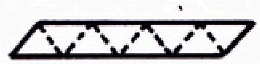
Dopo il devastante successo del Cubo Magico era inevitabile che si riversassero sul mercato altri *puzzles* appartenenti alla stessa categoria. I solidi più strani si sono dati battaglia per conquistare il titolo di 'erede del Cubo', ma non pare sia ancora spuntato all'orizzonte qualche oggetto degno di tanto onore. Tra le ultime novità ci sono diversi articoli degni di nota: oggi parliamo del Serpentone Magico.

A differenza dei suoi cugini rompicapo, il Serpentone si presta, oltre che come rompicapo, anche come divertente passatempo. Si presenta come una barra a sezione rettangolare formata da 24 piccoli poligoni con profilo triangolare; tali poligoni (fig. 1) sono snodabili l'uno rispetto all'altro e quindi liberi di ruotare di 360° intorno alle due facce rettangolari minori (facce A).



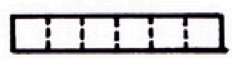
Il problema base del Serpentone Magico è quello di ridurlo alla forma mostrata nella foto per mezzo di una serie di piegamenti e rotazioni. Inoltre questo divertente oggetto può servire a formare una serie numerosissima di figure, o meglio sculture, per ottenere le quali è sufficiente dare libero sfogo alla propria fantasia e al proprio senso artistico. Silhouette di animali, di piante, di oggetti familiari o forme astratte possono comparire ad ogni rotazione combinata degli elementi che formano la barra originale.

L'origine matematico-topologica del Serpentone trae spunto da divertenti strutture di carta ideate intorno al 1940 da un matematico inglese allora in borsa di studio negli Stati Uniti, Arthur H. Stone; queste strutture furono battezzate 'esaflexagoni' e 'tetraflexagoni'. Gli esaflexagoni nascono da strisce di carta suddivise in triangoli ripiegabili gli uni sugli altri lungo i loro lati (fig. 2a) mentre



A

i tetraflexagoni provengono da analoghe strisce suddivise però in quadrati (fig. 2b).

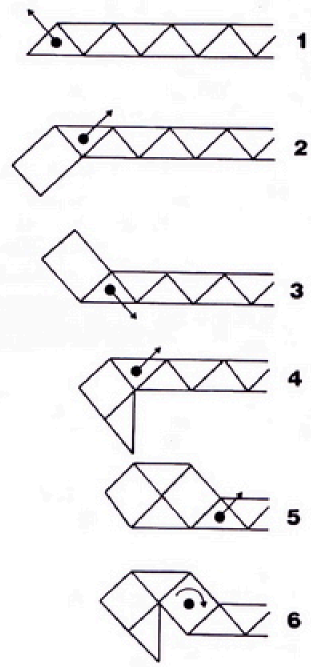


B

Stone ed altri colleghi hanno elaborato una notevole serie di teorie sulla flexagonazione, nome che indica l'attitudine di queste figure ad essere 'flesse' in vari modi. Il Serpentone Magico ha riunito in versione tridimensionale gli stimolanti aspetti di queste due strutture, dando vita ad una striscia non solo bidimensionale e che potremmo decidere di chiamare 'tri-tetra-esaflexagona'.

Tornando ora al problema base del Serpentone, proviamo a vedere qual è l'inizio delle operazioni che portano alla composizione dell'obiettivo finale, partendo dalla barra completamente distesa. Le varie figure mostrano di profilo quale degli elementi va fatto ruotare (quello con il punto) ed in che direzione (seguendo le frecce); tutto quello che si trova sulla sinistra del pezzo indicato deve ruotare solidalmente ad esso, salvo che nelle operazioni n. 5 e 6, dove è la barra a destra a ruotare assieme al pezzo.

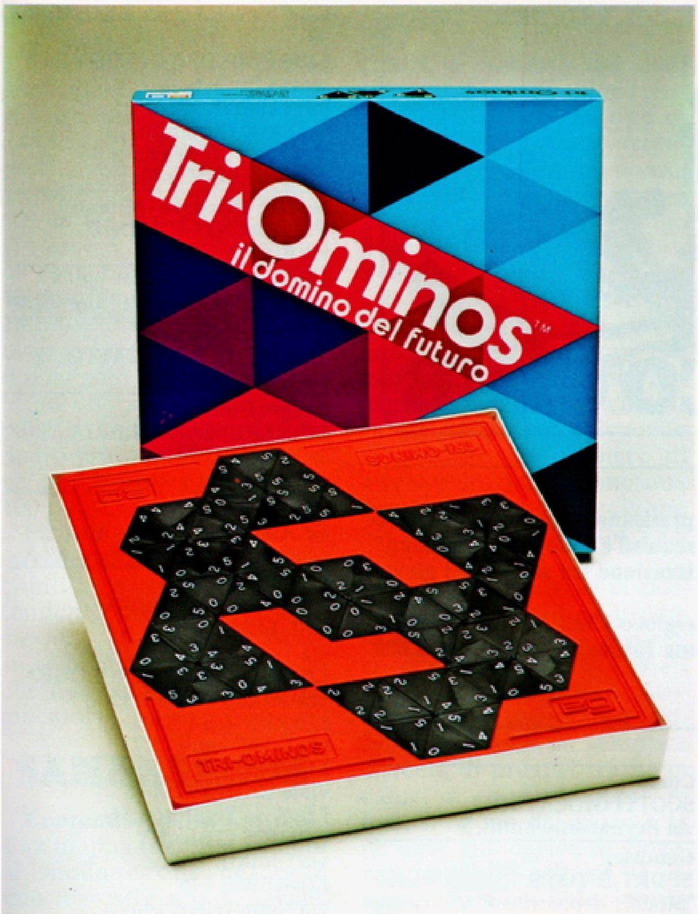
Eseguite queste sei operazioni, scoprirete di aver ricostruito un ottavo del poligono finale. Le operazioni successive derivano da queste e vi lasciamo il gusto di scoprirle.



TRIOMINOS

Il domino, insieme agli Shangai, fa parte del patrimonio culturale di ciascuno di noi: tutti, chi più e chi meno, l'hanno giocato da piccoli e quasi tutti, una volta adulti, lo hanno relegato nel limbo delle cose immutabili e scontate, salvo farlo rivivere occasionalmente per un figlio o per un nipote. Ringiovanire, attualizzare, o comunque modificare, un gioco del genere sarebbe stato, sembrava, come parlare male di Garibaldi: assolutamente impossibile. Il tentativo, invece, è stato fatto dall'Editrice Giochi: elemento di novità, come nelle pochade fin de siecle, l'eterno triangolo.

Tri-Ominos (etichettato sulla confezione come il domino del futuro) è infatti un domino dove le tessere, abbandonata la tradizionale forma rettangolare, si presentano come tanti triangoli recanti su ogni vertice un numero da 0 a 5; benché i colori siano rimasti quelli di sempre — numeri bianchi su fondo nero — i vecchi pallini tipo dado sono stati sostituiti da normali numeri arabi. Ma andiamo con ordine. Prima di cominciare la partita i triangoli, in tut-

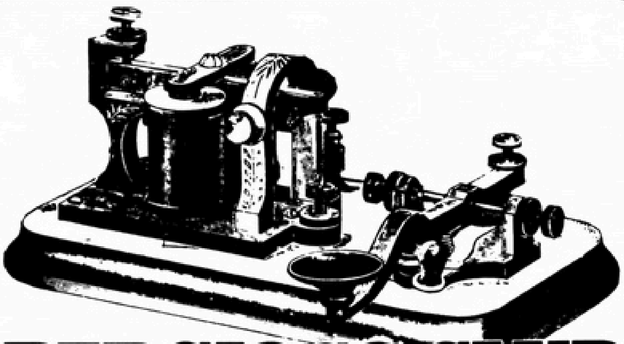


to 56, vengono sistemati sul tavolo a faccia in giù, in modo che sia visibile la parte dove *non* sono stampati i numeri, e mescolati.

Ciascuno ne riceve poi una certa quantità, a seconda del numero dei giocatori impegnati: nove triangoli a testa se si è in due, sette se si è in tre o in quattro, sei nel caso i giocatori siano cinque o sei. I triangoli pescati vengono disposti in piedi sul tavolo, in modo che non siano visibili agli avversari. Il compito di cominciare spetta al giocatore che possieda il triangolo con la tripletta uguale di valore più alto, ossia i tre cinque: se nessuno ne è in possesso, inizierà chi ha in mano la tessera con i tre quattro, e così via a scalare fino ai tre zeri. Chi comincia riceve un punteggio pari alla somma dei tre numeri del triangolo giocato più un premio di 10 punti per aver aperto il gioco; nel caso dell'apertura con tre zeri, il premio è di 40 punti.

Il giocatore successivo (a destra di chi ha iniziato) tenta di giocare un triangolo che abbia almeno due numeri uguali a quelli della tessera già sul tavolo, in modo che le due tessere possano, in tutti i sensi, combaciare: se il tentativo ha successo, il giocatore guadagna i punti dati dalla somma dei tre numeri del triangolo giocato. Se invece non ha in mano alcuna tessera che si accosti a quella già sul tavolo, ne pesca una da quelle coperte rimaste dalla distribuzione iniziale e segna al proprio passivo 5 punti di penalità (è quasi obbligatorio che ogni giocatore abbia un foglietto di carta e una matita); se neanche la tessera pescata consente di giocare, si ricevono altri 10 punti di penalità ed il turno passa al giocatore successivo.

Chi per primo riesce a giocare tutti i triangoli che ha in mano, vince la prima manche e si aggiudica un premio di 25 punti più il totale dei punti dei triangoli rimasti in mano agli avversari; se tutti i giocatori passano, ossia se nessuno riesce a "calare", la manche ha ugualmente termine e la vittoria va a colui che è rimasto con i triangoli di valore più basso. In quest'ultimo caso non c'è premio di chiusura e il vincitore riceve tanti punti quant'è il valore dei triangoli rimasti agli avversari, meno però i punti delle proprie tessere avanzate.



PERGIOCO CLUB

I negozi elencati in questa pagina praticano ai Soci del Pergioco Club il 10 per cento di sconto sugli acquisti e sono "raccomandati" da Pergioco per il livello di specializzazione nel settore dei giochi "intelligenti".
I lettori interessati ad aderire al Pergioco Club devono inviare il tagliando qui sotto pubblicato (o una fotocopia) allegando 3.000 lire in francobolli o in contanti.

I NEGOZI "GIRAFFA"

Alessandria
PROVERA CARLO
via Piacenza, 2

Ancona
REGALOBELLO
corso Garibaldi, 23

Bergamo
CALDARA ANGELO
viale Papa Giovanni XXIII, 49

Biella
SERENO - GALANTINO
P.zza 1° Maggio, 1

Bologna
F.LLI ROSSI via D'Azeglio, 13/5

Brescia
VIGASIO MARIO
Portici Zanardelli, 3

Cagliari
GIOCATTOLI NOVITÀ
IL GRILLO via Sonnino, 149

Casale Monferrato - Alessandria
RIPOSIO CLELIA via Roma, 181

Como
MAG. MANTOVANI
GIOCATTOLI via Plinio, 11

Cortina d'Ampezzo - Belluno
LUTTERI GIOCATTOLI
Corso Italia, 123

Firenze
DREONI GIOCATTOLI
via Cavour, 31 R

Gallarate-Varese
VERGANI VITTORIA
via Manzoni, 9

Genova
BABYLAND via Colombo, 58 R

Milano
E.N.A.R. viale Monza, 2
QUADRIGA c.so Magenta, 2
GRANDE EMPORIO CAGNONI
c.so Vercelli, 38
NANO BLEU
c.so Vitt. Emanuele, 15
GIOCATTOLI NOÈ
via Manzoni, 40
"MASTRO GEPPETTO"
c.so Matteotti, 14

Segrate-Milano
GIOCAGIO'
Residenza Portici Milano 2

Monza
INFERNO via Passerini, 7

Padova
LUTTERI GIOCHI Via Vandelli, 7

Parma
LOMBARDINI BRUNO
via Cavour, 17

Rivoli
L'ALBERO DEL RICCIO
via Fratelli Piol, 4

Roma
CASA MIA via Appia Nuova, 146
NOZZOLI
via Magna Grecia 27/31
VE.BI. via Parigi, 7
GIORNI EREDI
via M. Colonna, 34
GALLERIA TUSCOLANA
via Q. Varo, 15/19
BABY'S STORE
viale XXI Aprile, 56
MORGANTI viale Europa, 72
BECCHI FRANCA
via Boccea, 245
GIROTONDO
via de Pretis, 105
piazza Buenos Aires 11
via Libia, 223
via Frattina, 25
via Cola di Rienzo, 191
FEDERICI E MONDINI
via Torrevecchia, 100
PIROMALLI LUIGI
via Torpignattara, 27

Sondrio
MARTINELLI CELESTE
via Trieste, 3

Torino
GIOCAMI-HOBBYLAND
piazza Castello, 95
PARADISO DEI BAMBINI
via A. Doria, 8

Treviso
NUOVO PARADISO
DEI BAMBINI via Calmaggiore, 7

Trieste
ORVISI GIOCATTOLI
via Ponchielli, 3

Udine
IL GIOCATTOLO 2
via Mercatovecchio, 29

Vercelli
STILE
via Marsala, 85 (ang. via Dante)

Verona
GIOCARE p.tta Portichetti, 9

Vicenza
DE BERNARDINI
piazza delle Erbe, 13

Voghera-Pavia
MAGAZZINO MODERNO
via Emilia, 15

ALTRI NEGOZI

Aosta
MASTRO GEPPETTO
via Croce di Città, 73

Alessandria
GIOCO SCUOLA
Via Mazzini, 36

Jesi-Ancona
CENTRO DIDATTICO
PIERETTI corso Matteotti 21

Bergamo
BIMBOLEGGE
BIMBOGIOCA via Borfuro 12/b

Como
SCOTTI GIOCATTOLI
via Bernardino Luini, 5

Genova
SPORT E TOYS
"Models department" Via Gramsci 7

Grosseto
MIGLIORI LORETTA
via Damiano Chiesa, 32

Imola - Bologna
IL BILLO via S. Pier Grisolgo, 33

Ivrea - Torino
DIDATTICA PIU via Arduino 131

Livorno
PIERO SANTINI
via Marradi, 48

Latina
LIBRERIA WAY-IN
via Isonzo trav. Terziariol

Lugo di Romagna - Ravenna
SOGNO DEL BAMBINO
via F. Baracca, 72

Matera
PERGIOCO via Protospata, 45

Milano
MOSTRA DEL POSTER
galleria Buenos Ayres, 2
FOCHI MODELS via Durini, 5
LA GIOSTRA c.so XXII Marzo, 38
LIBRERIA DEL CANTONE
piazza Susa, 6
LA CARTOLERIA
via Carlo Forlanini, 14
ang. via V. D'Aragona, 15
MINI BASE V.le Piave, 1

Novate Milanese - Milano
VENERONI GIOVANNI
via XXV Aprile, 2

Modena
ADELMO MAZZI via Duomo, 43

Monselice - Padova
SALONE DEL GIOCATTOLO
via S. Luigi, 21

Reggio Emilia
LIBRERIA CARTOLERIA
MODERNA
via Guido di Castello 11/b

Rimini - Forlì
GIOCAGIÒ
Via Tempio Malatestiano 6/6A

Roma
"DER" SELF SERVICE
DEL LIBRO
via Terme di Diocleziano 36
LIBRERIA DELL'OROLOGIO
via del Governo Vecchio 7
LIBRERIA SATORI
via S. Giacomo 75/77
LIBRERIA ERITREA
viale Eritrea 72M-N
LILY via Pigafetta, 16
COMICS LIBRARY
via Giolitti, 319
LIBRERIA 146
via Nemorense, 146
IL PUNTO p.za G. Vallauri, 5
L'OFFICINA LIBRI
via Marmorata 57
L'ASINO CHE VOLA
via dei Volschi, 41

Salò-Brescia
CASA DEL GIOCATTOLO
Via S. Carlo 10/12

Cassino - Frosinone
LIBRERIA "LA MELA 99"
viale Dante 99

Torino
I GIOCHI DEI GRANDI
via Cernaia, 25
IL PUNTO VERDE
C.so Siracusa, 109
GIOCOIDEA Via Stampatori 6/b
GIUOCHI Via Altieri 16/bis
IOIO via Capra, 1/A - Rivoli

Udine
LA BATTAGLIA GIOCATTOLI
Via Cancian, 18

Varese
BINDA C. c.so Matteotti, 23

Portogruaro - Venezia
TABACCHERIA SILVESTRINI
via Garibaldi, 52

Pergioco Club - Tagliando di iscrizione

COGNOME .... NOME ....
VIA .... CITTÀ .... PV ....
Allego L. 3.000 ☐ in contanti ☐ in francobolli
☐ autorizzo ☐ non autorizzo
la diffusione del mio nome agli altri soci.
Mi interessano questi settori di gioco: ....
...

Inviare a Pergioco Srl, Via Visconti D'Aragona, 15
20133 Milano

Esistono poi dei premi particolari per chi riesce a giocare un triangolo chiudendo nel contempo una particolare figura: esagono (premio 50 punti), quando con le tessere già in tavola si riesce a formare appunto un esagono; e ponte (premio 40 punti) quando si riescono ad unire due file staccate di tessere facendo combaciare il triangolo calato con un lato ed uno spigolo. Vince la partita chi, al termine di due o più manche, raggiunge per primo un totale di 400 punti.

Passabilmente noioso se giocato in due, dove la probabilità che entrambi i contendenti passino è molto elevata, Tri-Ominos migliora sensibilmente man mano che aumenta il numero dei giocatori.

SAMARCANDA

Contenuto della scatola - Una mappa fustellata su cui si snodano due percorsi, uno terrestre e uno navale. 6 dadi colorati più un dado bianco. Pedine mercanti veneziani. Pedine partite merci. Pedine denari d'oro. Ruolino prestiti e depositi.

Sistema di gioco - Partendo da Venezia, ogni giocatore muove il proprio segnalino mercante sul percorso periferico (terrestre) o lungo i bracci della croce centrale (mare).

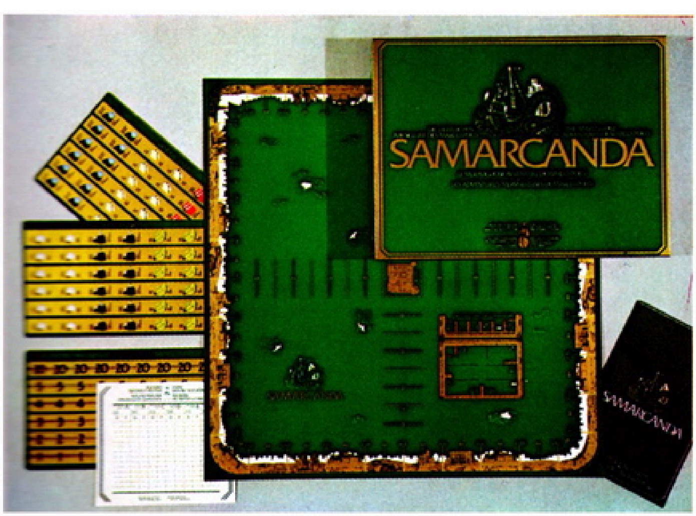
Il movimento è dettato dal lancio del dado bianco. Giungendo su di una casella città (ce ne sono di varia capacità "mercantile") si possono acquistare partite di merci preziose, il cui valore di mercato, all'inizio di ogni mossa valida per tutti i giocatori, è stabilito dai dadi colorati. Ad ogni colore corrisponde un preciso tipo di merce. Le mercanzie acquistate in questo modo possono essere vendute sia ai "fondaci", disseminati lungo il percorso, sia tornando a Venezia.

Nel primo caso il valore di ogni partita viene calcolato in base al valore del momento dei dadi colorati, mentre nel secondo caso il valore è fisso, e corrisponde al quadrato del numero di merci che compongono una partita (3 spezie valgono 3×3 denari, 5 valgono 5×5 denari).

Lungo il percorso si possono incontrare dazi, predoni e, in mare, pirati genovesi, che, depredando i mercanti, li costringono a ricominciare da capo i loro traffici. È previsto un semplice sistema di prestiti tra i giocatori e di versamenti in banca. Scopo del gioco è la nomina alla carica di Doge, raggiungibile solo se si dispone di un capitale, interamente versato presso il banco di Venezia, di cento denari.

Commenti. Un onesto gioco di percorso di ambiente mercantile, valorizzato, come al solito, dalla cura con cui l'International Team segue tutte le proprie realizzazioni grafiche. L'uso dei colori (fondamentalmente bianco, oro e verde) sottolinea la continuità del percorso dei mercanti, i quali si spostano lungo una specie di falso orizzonte che corre lungo tutto il bordo del tabellone.

Il meccanismo di gioco, abbastanza semplice, non



impegna certamente i giocatori a un lungo studio del regolamento né a partite che superino le due ore e mezza. Ciò sarà molto apprezzato da chi cerca giochi "da giocare subito".

Il riferimento ai mercanti veneziani (non rimarrà certamente a lungo da solo, nell'anno del grande *serial* "Marco Polo" promesso dalla RAI) è sufficientemente giustificato dal meccanismo economico simulato: la ricerca dei prezzi migliori nei mercati orientali più lontani.

PLOP

Alex Randolph è un nome noto e quotato nel Who's who internazionale degli inventori di giochi. Americano, si è stabilito nel nostro paese — a Venezia, per la precisione — da più di nove anni, dopo aver soggiornato un po' ovunque: in Giappone, in Germania, in Austria, in Inghilterra.

Alla professione di inventore di giochi è approdato per caso, trasformando in mestiere il suo passatempo. Prima di dedicare tutto il suo tempo a tavolieri, pedine e regolamenti Randolph faceva il copywriter, ovvero lo scrittore di testi pubblicitari, e i giochi li inventava per diletto durante il tempo libero, per provarli assieme agli amici.

Dopo qualche tempo e qualche invenzione, Randolph riceve una proposta. "Capitò nel mio studio un agente che curava gli interessi di vari progettisti, e mi propose di immettere le mie idee sul mercato. La cosa mi piacque e così, abbandonata la mia normale professione, iniziai a lavorare sui giochi in modo professionistico".

Nel corso di questi anni, Randolph ha inventato decine di giochi, tra cui alcuni (Twixt, Dr. Jekyll e Mr. Hyde, Fabuland) abbastanza popolari anche da noi.

Ora sul mercato italiano esce, per il marchio della Idg-Invicta Giochi, la sua ultima novità. Il gioco si chiama Plop, ha ottenuto un buon successo in Germania (dove è stato edito da una casa raffinata come la Butehorn Spiele), ed è una spiritosa costruzione basata su un punto cardine degli scacchi: la mossa di cavallo.

Partiamo dal contenuto della scatola. Aprendola, si trovano una scacchiera di 64 caselle, due cavalli (uno bianco e uno marrone) perforati per consentire l'introduzione delle pedine, e infine i "plop", quaranta pedine di cui ventotto marrone e dodici gialle.

I due cavalli vengono posizionati alle estremità opposte: la casella d'angolo in basso a destra e in alto a sinistra. Ciascun giocatore introduce un "plop" nel foro del proprio cavallo, e ripete l'operazione dopo ogni mossa.

Il cavallo Bianco è il fuggiasco, quello Marrone l'inseguitore. Il cavallo Bianco muove per primo, effettuando la classica mossa del cavallo. A ogni mossa, sulla casella da cui sono partiti i cavalli resta un "plop": tali caselle divengono intransitabili e fanno sì che l'area di gioco si riduca progressivamente. I giocatori devono utilizzare i "plop" marrone fino al loro esaurimento; solo allora potranno valersi dei "plop" gialli.

Il gioco ha due diversi obiettivi: per il cavallo Marrone (l'inseguitore) lo scopo è quello di catturare il cavallo Bianco nel più breve tempo possibile. Il Marrone consegue la vittoria se riesce a catturare il Bianco prima che i "plop" marrone si esauriscano, e ottiene un punteggio pari al numero dei "plop" che restano ancora da utilizzare. Il Bianco è catturato quando non è più in grado di muovere o quando le uniche mosse per lui possibili lo porterebbero su caselle controllate dal cavallo Marrone.

Il Bianco, viceversa, vince nel momento in cui si inizieranno a utilizzare i "plop" gialli. Il suo punteggio sarà uguale al numero di "plop" gialli utilizzati prima di essere catturato. Se dopo l'esaurimento dei "plop" gialli il cavallo Bianco sarà ancora in grado di muovere o il cavallo Marrone rimarrà bloccato, il Bianco vincerà con un vantaggio di 24 punti.

Nel gioco è infine considerata la patta, che si verifica se il cavallo Bianco è catturato dopo l'esaurimento dei "plop" marrone ma prima di avere utilizzato i "plop" gialli.

Notazione finale: to plop, in inglese, significa "cadere con un tonfo", e dato che i "plop" sono espulsi dai cavalli, non è difficile immaginare di che cosa si tratti. Per chi ancora non avesse capito, aggiungiamo che in inglese il gioco aveva il nome ben più icastico di "Horseshit".



BACKGAMMON NEWS

NOTIZIARIO DELLA BEA
ASSOCIAZIONE EUROPEA BACKGAMMON

I RISULTATI DEL TORNEO DI GINEVRA

Come avevamo segnalato in uno dei precedenti comunicati si è svolto a Ginevra all'Hotel Noga Hilton, con la direzione di Roland B. Jacober, un torneo di Backgammon nei giorni 4.5.6 Dicembre 1981. Le boutiques del Grand Casino - Noga Hilton hanno offerto premi a tutti i vincitori e finalisti per un ammontare di 3.374 Franchi svizzeri. I partecipanti al torneo principale sono stati oltre 70 e la vittoria è toccata al Signor Hassidoff di Londra. Il torneo di consolazione è stato vinto dal Signor Hattù. In quello di Last-Chance la vittoria è andata al Signor Lewis Deyong di Londra che ha battuto in finale Gherardo Crespi. Semifinalista della Last-Chance: Vittorio Boero di Firenze.

I RISULTATI DEL TORNEO DI VALENCIA

Dall'11 al 13 di Dicembre 1981, con la partecipazione di oltre 50 giocatori, risultato notevole per un Torneo annunciato con ritardo, si è svolto nell'incantevole ambiente dell'Hotel Casino di Monte Picayo a Valencia il primo Torneo di Backgammon che speriamo sarà seguito da numerosi altri. Il torneo è stato impeccabilmente diretto da Maika Perez De Coba e la Direzione dell'Hotel Casino di Monte Picayo ha messo a disposizione un premio aggiunto di oltre 10.000 dollari.

Il sorteggio dei giocatori è avvenuto sempre con la massima regolarità e i premi in denaro sono stati comunicati tempestivamente subito dopo l'inizio dei giochi. Sulle coppe erano applicate le placche di destinazione così da evitare spiacevoli sostituzioni dell'ultimo minuto. Prima dell'inizio dei giochi i partecipanti sono stati intrattenuti in un piacevole cocktail con flamenco nella discoteca dell'Albergo.

Una sontuosa cena ha fatto da cornice alla premiazione alla quale ha fatto da madrina la famosa ballerina Gabriella Tessitore.

Ecco i nomi dei vincitori e come sono stati ripartiti i premi (tra parentesi accanto ai nomi in migliaia di pesetas).

	CAMPIONI monte premi 1.620.000 pesetas	JUNIOR monte premi 100.000 pesetas
PRINCIPALE		
VINCITORE	Little Stephen (470)	Derqui Alfonso (30)
FINALISTA	Reade Martin (282)	Juste Jorge (18)
S. FINALISTA	Casanovas Antonio	Barnes Janet (6) (94)
SEMI-FINALISTA	Fresneda Francisco (94)	Hermann Andres (6)
CONSOLAZIONE		
VINCITORE	Alferez Mai (285)	De Moulin Aileen (15)
FINALISTA	Villa Luigi (141)	Mauwad Said (9)
S. FINALISTA	Ortiz Diego (47)	Rogers Antonio (3)
S. FINALISTA	Mitsacos (47)	Tejedos Antonio (3)
LAST-CHANCE		
VINCITORE	Martin Colin (110)	Paya Perez José (7)
FINALISTA	Magriel Paul (50)	Pedraza Menchu (3)

JACKPOT DEL SABATO monte premi 400.000 pesetas.
VINCITORE: Tony Pedraza FINALISTA: Luigi Villa.
JACKPOT DELLA DOMENICA monte premi 160.000 pesetas.

Finalisti: Roman Taya e Antonio Casanovas che si sono divisi il premio senza disputare la finale data l'ora tarda.

Richiamiamo l'attenzione su due nomi che appaiono nel tabellone: PAUL MAGRIEL e LUIGI VILLA, due campioni del Mondo. Questi nomi danno un'idea del livello di partecipazione qualitativo.

Ringraziamo gli organizzatori per l'ospitalità offerta al rappresentante dell'Associazione Europea del Backgammon e auguriamo che la serie dei Tornei di Backgammon dell'Hotel-Casino di Monte Picayo sia molto molto lunga!

VITA DEI CLUB

Cerco collezionisti di riviste francesi o inglesi di boardgames disponibili a vendere fotocopie di articoli. Telefonare 041/707651.

Desidererei mettermi in contatto con Paola Troiani di Milano in merito alle crittografie, perché me ne occupo da anni e potrei fornirle qualche indicazione utile. Francesco Ascoli, via Previati 45, Milano.

Vendo o scambio Electronic Master Mind e New Original Master Mind. Cerco War of the Ring o altri boardgames di fantasy o fantascienza. Tonino Giorgi, Lungocastellano 30, 63100 Ascoli Piceno. Tel. 0736/63307.

Cerco esperti di geometria solida (poliedri) e testi sull'argomento. Tonino Giorgi, Lungocastellano 30, 63100 Ascoli Piceno. Tel. 0736/63307.

Vendo o scambio Auto Racing (AH), Rally (IT), Outdoor Survival (AH), Il gioco delle nazioni (Wadd.), Twixt (AH), Waterloo (AH), Commando (SPI) a lire 15 mila ciascuno. Tactics II (AH) e Formula One (Wadd.) a lire 10 mila ciascuno. Cerco numeri completi di Ares (rivista SPI) e Wolfpack (SPI). Beppe Fasolis, Corso Alba 13, 14100 Asti. Tel. 0141/54337 (ufficio, 8-14) o 0141/216430, lasciando il numero e il nome.

Vendo in ottime condizioni: Battaglie nella galassia, Il gioco dello scudetto, Guerre stellari (Editrice Giochi), Rally (IT), Battaglia spaziale, Superbattaglia (Mondadori) e altri. Richiedere documentazione completa inviando bollo per risposta a: Giorgio Foscili, via Nazionale 1, 43040 Piantonia (Pr), tel. 0525/3462.

Vendo o scambio, anche per corrispondenza: Luftwaffe (AH), North Africa (SPI), Jena (IT), Sicilia '43 (It), Stalingrado (AH), Gettysburg (AH), Arab-Istraeli War (AH), Speed Circuit (AH). Cerco principalmente: Submarine (AH), Anzio (AH), Jutland (AH), Bismarck (AH). Livio Agostini, tel. 06/3586731.

Cerco boardgames Normandy (SPI) o Gettysburg (AH), in cambio di uno dei seguenti giochi: War of the Ring (SPI), Four battles in Crimea (SPI), Bloody April (SPI), Wilderness (SPI), Diplomacy (AH), King Maker (AH), Fury in the West (AH), 1776 (AH), Dune (AH). Solo zona Firenze - Prato. Leonardo Borgioli, via Pistoiese 321 B, 50145 Firenze, tel. 055/372736.

Cerco appassionati di wargames residenti a Mestre o vicinanze. Scrivere a Giuliano Faggian, via Lavaredo 3, 30174 Mestre (Ve) o telefonare al 041/958996.

Scambio Cesar Legion (AH), Panzer Blitz (AH), Tobruk (AH), in buone condizioni, con War and Peace (AH), Trireme (AH), Air Force (AH), Submarines (AH), Starships Troopers (AH). Cerco appassionati di wargames nella zona di Firenze. Scrivere a Daniele Vergari, via Raffaello Paoli 21, 50018 Scandicci, tel. 055/253169.

Cerco Wooden Ships an Iron Men, Trireme e King Maker (AH). Vendo o scambio con altri Kroll and Prumni, Waterloo e Sicilia '43 (IT). Scrivere ad Alessandro Pavanello, via Andrea Costa, 06023 Gualdo Tadino (Pg).

Cerco le regole già tradotte in italiano di Mech. War 2 e Red Star / White Eagle (SPI). Anche in fotocopie o scritte a mano. Luca Martini, via Valdonega 20, 37128 Verona.

Cambio con giochi non... conosciutissimi i seguenti folio - games (istruzioni inglesi) con pezzi ancora fustellati: 5th Corps, Baor, Desert Fox, Cedar Mountain, Fighting Sails, Operation Grenade, Karkhov, Tannenberg, Kaiser's Battle (SPI), Condor, Carrier Strike, Drive on Damascus (WWW). Scrivere per proposte e/o dettagli a M. Galluzzi, via Emilia 401, 15057 Tortona (Al).

Vendo i seguenti giochi fuori commercio: Totopoli, Zio d'America, Gioco delle Carriere, Lie Detector, Agente 007. Tel. a Giacomo Busulini, 02/6332294, dalle 15 alle 17.

Se qualcuno vuol giocare a scacchi per corrispondenza, può inviare la prima mossa ad Angelo Petruzzi, corso Umberto I 114, 70017 Putignano di Bari.

Origami. La ludoteca Corticella di Bologna, in collaborazione con il Centro Documentazione Origami di Firenze, organizza incontri mensili e attività varie. Tel. chiedendo di Ivana (ufficio cultura), 051/320287/97.

CSI Model, siamo un gruppo di recente formazione. Ci occupiamo di giochi di simulazione, giocandoli e diffondendoli con articoli sui giornali e pubbliche dimostrazioni. Ci riuniamo il venerdì alle ore 21 e il sabato alle ore 15. Aderire al nostro gruppo non comporta tasse di associazione o di frequenza. Rivolgersi CSI Model, sezione giochi simulazione, via Parma 32, 15100 Alessandria.

L'AIGI di Roma organizza, in collaborazione con l'Editrice Giochi, il primo campionato provinciale di Risiko, valido come primo torneo del Pentathlon Intelligente, manifestazione con classifica a punti che si articola su cinque diversi giochi da tavolo. I prossimi tornei riguarderanno l'Othello, il Master Mind, il Backgammon e il Focus. Le iscrizioni, accompagnate dalla quota di lire 5000 (soci AIGI lire 3500) si ricevono presso i seguenti negozi: La Città del Sole, via della Scrofa 65, e La Vallicella giochi e libri, via della Chiesa Nuova 19. Le iscrizioni si chiudono sebato 20 marzo. Il torneo avrà inizio domenica 28 marzo.

Scacchi: i tornei del 1982

1 marzo = Milano, inizio campionato a squadre scuole medie
2 marzo = Bologna, inizio trofeo Maini a squadre
14-21 marzo = festival di Milano
19 marzo = Milano, Museo Scienza e Tecnica, convegno "L'intelligenza artificiale e il gioco degli scacchi"
4 aprile = torneo semilampo a Trieste (da confermare)
4 aprile = torneo semilampo a Cremona (da confermare)
8-12 aprile = campionato italiano a squadre a Lido Adriano
17-18 aprile = torneo semilampo a Bologna
2-9 maggio = festival di Bologna
9-23 maggio = torneo FIDE (16 giocatori) a Torino
16-23 maggio = festival a San Bartolomeo di Imperia
30 maggio = campionato italiano lampo a Torino
2-23 giugno = supertorneo a 8 giocatori FIDE a Torino (con Karpov)
5-13 giugno = festival di Torino
6 giugno = semilampo a Bobbio di Piacenza (da confermare)
13 giugno = semilampo 'Memorial Pavarin' al Filologico di Milano
13-20 giugno = festival di Terrasini (Palermo) villaggio Città del Mare
19-27 giugno = festival di Bagni di Lucca
25-27 giugno = finale di Coppa Italia al Park Hotel di Cupramontana (AN)
3-10 luglio = festival 'Europa Estate' a Caorle
12-20 luglio = open a Montegrotto di Padova (da confermare)
22-28 agosto = festival di Marina Roma
23-30 agosto = open di Bratto della Presolana (da confermare)
28-29 agosto = semilampo a Chiusa di Bolzano
settembre = campionato italiano individuale a Lido Adriano
5-11 settembre = festival di Imperia
19-25 settembre = festival di Palermo
19-26 settembre = festival di Chiavari (Ge)
3 ottobre = semilampo di San Benedetto Po (Mn) (da confermare)
3-9 ottobre = festival di Asti
17-24 ottobre = festival di Arco di Trento
25-ottobre - 1 novembre = festival di Salsomaggiore Terme

Per ulteriori informazioni rivolgersi alla Federscacchi, via Metastasio 3, 20123 Milano, tel. 02-874646 — oppure contattare le singole Aziende di Soggiorno e Turismo — oppure rivolgersi direttamente ai locali circoli (indirizzi presso la Federscacchi).



LA POSTA

Carroll in Jugoslavia

Gentili signori,
sono una fedele lettrice della vostra rivista, che trovo molto bella e interessante. Nel numero di dicembre 1981, mi ha attratto particolarmente l'articolo sull'affascinante Lewis Carroll e i suoi problemi di logica simbolica.

In Slovenia non abbiamo una rivista simile, solo le riviste enigmistiche che ogni tanto pubblicano anche qualche articolo di contenuto analogo. Vi chiedo pertanto di volermi permettere di utilizzare alcune parti del vostro articolo.

Vi ringrazio anticipatamente e invio cordiali saluti.

Barbara Kranjc, Ljubljana

Il permesso è accordato con grande piacere. Ci invii una copia del suo articolo.

Boardgame, Origami & Intelligenza

Sono uno studente tredicenne di ginnasio, vostro lettore sin dal primo numero. In quanto socio dall'AIGI, non potevo farne a meno. Non offendetevi se salto i complimenti (sono impliciti) e passo alle domande e alle osservazioni.

1) I boardgames "made in Pergioco": con Borodino, secondo me, siete andati OK, o quasi. "Quasi" perché dietro la mappa ci vorrebbe il regolamento, in modo che il gioco possa essere indipendente dal fascicolo. Le pedine e le tabelle dovrebbero, secondo me, avere anch'esse una pagina indipendente.

2) Origami: non intendo offendere gli appassionati di questo gioco, ma non vedo niente di intelligente nel piegare fogli di carta copiando dalla rivista.

3) I gruppi test sono stati una simpatica iniziativa: perché non la ripetete?

4) Qualche paginetta in più non ci starebbe male...

5) Vorrei entrare nel mondo del boardgame. Quali sono i giochi adatti per chi è alle prime armi?

6) Esiste, in vendita, l'Hex? Prezzo e produttore, please.

Luca Fabbri, Madonna dell'Arco (Na)

1) La scelta di non stampare il regolamento dietro la plancia di gioco è stata fatta a ragion veduta. Che cosa succederebbe infatti se, nel mezzo di una partita, i giocatori volessero rileggere qualche regola?

2) Gli origamisti potrebbero rispondere: che cosa c'è di intelligente a risolvere il cubo di Rubik seguendo le istruzioni? O a fare un solitario di carte? Gli esempi potrebbero essere infiniti. Un conoscente, piuttosto avanti negli anni, ci raccontò di un suo amico che l'aveva apostrofato in tono di scherno: "Ma perché perdi tempo a trastullarti con i legnetti?" Questo nostro conoscente giocava a scacchi. E poi, scusa, hai provato a "copiare" gli origami? Non è facile come sembra, e non serve soltanto l'abilità — o destrezza —, ma anche una buona dose di inventività o un certo "occhio" per capire in anticipo che cosa verrà fuori. Un po' come la capacità di saper prevedere lo sviluppo della partita, negli scacchi o — se preferisci — nei giochi strategici.

3) La ripeteremo, la ripeteremo.

4) Diamo tempo al tempo. Le pagine le aumenteremo quanto prima, ma dobbiamo fare qualche conto. Di questi tempi, la carta costa quasi come l'oro.

5) "Iliad" e "Afrika Korps" sono due giochi molto facili. Se hai giocato a Borodino, però, il tuo livello è intermedio, e allora puoi provare "Panzer Blitz" (Avalon Hill) oppure "Sinai" (Spi). Scenari a diversi livelli di difficoltà presenta "Squad Leader", dell'Avalon.

6) Dell'Hex esiste una splendida versione tascabile, con un eccellente libretto di commento, prodotta dalla "Ludotheque de l'Impensé Radical". Forse puoi trovarla — o fartela ordinare — presso "La Città del Sole" di Napoli, in via Kerbaker, al Vomero.

Gioco & catastrofi

Sono un tecnico esperto in problemi di rischi (industriali e naturali) e mi occupo parallelamente della formazione di volontari per la protezione civile e della promozione dei concetti di base nella scuola.

Desidererei sapere se esistono giochi di simulazione di eventi catastrofici intesi a evidenziare lo sviluppo dei piani di emergenza, lo sgombero di città, e così via, in relazione ad attacco nucleare, terremoto, inondazione, incendio di vaste proporzioni, diffusione di una nube tossica, diffusione di un'epidemia.

Vorrei, prendendo lo spunto di un gioco, che facilmente può essere introdotto in casa e nella scuola, diffondere i concetti necessari per un'efficiente protezione civile.

Molto cordialmente.

Antonio Lovati, Milano

La sua idea ci pare lodevole ma, sfortunatamente, in giro non si trova nessun gioco dedicato alla simulazione delle catastrofi: esistono alcune regole sulla sopravvivenza in boardgame fantabellici che hanno per oggetto conflitti nucleari, ma si tratta di elementi marginali.

Esiste, inoltre, un gioco della Avalon Hill, intitolato "Outdoor Survival" ma, come spiega il titolo, affronta i disagi della vita all'aria aperta, e basta: cose da Giovani Marmotte o, più nobilmente, da trapper. Se il gioco non c'è, non è però detto che non lo si possa progettare. La nostra proposta è questa: venga a trovarci e uniamo le reciproche competenze tecniche.

Più spazio per Genius

Due mesi or sono ho acquistato "Genius" della Mondadori Giochi, l'ho trovato piuttosto sempliciotto (sono un "cubista" incallito) e così ho pensato di applicare i consigli del lettore Francesco Pucciarini illustrati nella rubrica "La posta" di Pergioco n. 11, 1981. Però, nonostante la soluzione fosse molto semplice, me la sono dovuta cercare da solo. Ecco la lamentela: perché viene dato tanto spazio al cubo di Rubik e non si spende neppure una parola su "Genius"?

Massimiliano Cuneo, Rimini

Lo spazio dedicato al cubo di Rubik si spiega da solo: un rompicapo geniale, che ha mietuto allori in tutto il mondo e che, soltanto in Italia, ha venduto oltre un milione di esemplari. Quanto a "Genius" (sempliciotto ma non troppo, ci pare di capire) il tuo rilievo è fondato, ma proprio su questo numero c'è una sorpresa per i lettori.

Prova a guardare la rubrica di cubo: vedrai che ha generato una nuova rubrica dedicata ai rompicapi e ai giochi topologici. Per questo mese, affrontiamo la Piramide di Méffert. Sui prossimi numeri, si parlerà di Genius, Fifteen Cubo, Flexagoni, Torre di Hanoi, Torre di Babele e altro ancora.

Abbonarsi ad Ares

Caro Pergioco,
sono rimasto molto colpito dalla lettura dell'articolo "Due buoni allegati" pubblicato sul numero di gennaio. In seguito a ciò mi sono deciso a scrivervi per sapere come posso fare per ottenere i numeri 5 e 6 di Ares e, magari, per abbonarmici. Non vi preoccupate: Ares non vi soppianterebbe, vi terrebbe solamente compagnia nel campo delle mie letture preferite.

Andrea Riello, Rieti

Non ci preoccupiamo affatto. Per avere i due arretrati che cerchi — e magari abbonarti — puoi inviare la tua richiesta a: Simulation Publications Inc., 257 Park Avenue South, New York-NY, 10010 USA, oppure a: Simulation Publications UK, Crown Pasages, Hale, Altringham, Cheshire WA 15 9 SP, UK. Oppure puoi tentare di reperirli, a Roma, presso il negozio "La Città del Sole", via della Scrofa 65.

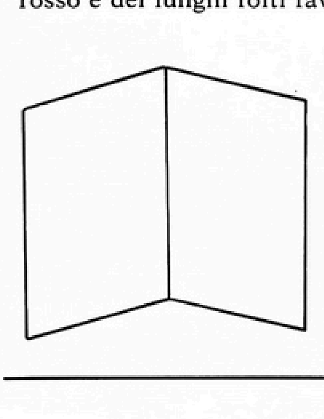
Ricordo di Wutki

Domenica 11 febbraio è morto Sergio Morando, direttore editoriale della divisione libri della Mondadori. Era noto ai lettori di "Linus" e agli appassionati di giochi con lo pseudonimo di "Wutki", creatore inimitabile di giochi e rompicapo. Lo ricordiamo con questo breve ritratto che, nel 1979, Giovanni Gandini gli dedicò su "L'Espresso".

Sul volo AZ 471 per Francoforte, Wutki era decisamente in dubbio fra «cierrese enrollando» e «fechar enrolando» con una elle sola. La scritta ripetuta sui sacchetti di carta bene in vista nelle sacche di ogni sedile significa «chiudere arrotolando» ed è una scritta banale, consueta come Ausgang o Way-Out, come Gurtpflicht o Schmalz, ma Wutki era affascinato da possibili "logogrifi" o "bacedifi" nascosti. «Ora mi faccio chiamare Sergio Morando», mi disse Wutki, «perché, lavorando per un'importante azienda editoriale come la Mondadori è necessario rispettare le normali consuetudini; mantenere il mio nome e la mia residenza avrebbe potuto inoltre compromettere l'elaborazione del mio codice fiscale, con le conseguenze che ti puoi ben immaginare».

Lo ritrovai alla Fiera del Libro, Halle Fünf, stand H 928. Era appollaiato su un alto trespolo e stava sorseggiando un calice di Apisheimer Johannisberg 1978. «I pesci fritti di ieri sera mi hanno ricordato l'estate del 1966 quando pubblicai sul "Linus" n. 17 il mio primo gioco. Si trattava di Tangram, se non erro. Ero rimasto affascinato dai Tangram, da questi pezzetti neri o colorati con cui si può inventare ogni sorta di puzzle o composizione, suscettibili di molte soluzioni. Però quelle, non altre: c'è uno stop obbligato, un numero finito che nessuno conosce. Ecco perché ora mi sto occupando di illusioni ottiche».

Si alzò, alto, segaligno, abbronzato, e mi guardò con la sua lorgnette. «Questo», disse, mostrandomi uno schizzo, «è uno degli esempi più semplici e più significativi dell'illusione ottica. È il profilo di un libro aperto. Se lo fissi, lo puoi vedere aperto da una parte o dall'altra. In realtà, passata la prima percezione, lo vedi come lo vuoi vedere tu stesso. O come vorresti vederlo, dipende dalla tua età cultura animo curiosità fantasia, dalla maggiore o minore familiarità che hai con un libro aperto. E così è di tutte le illusioni ottiche. Sto preparando un trattato sui cubi, poi mi dedicherò alle grandi città e agli specchi». E con il dorso della mano paffuta batté qualche colpetto sullo schizzo. Era grasso, con il naso rosso e dei lunghi folti favoriti che gli incorniciavano il viso. "In realtà tu vuoi sapere tutto sui 'bacedifi' e i 'Grandi Giochi', te li racconterò la prossima volta".



Quando sparì nel bicchiere mi ritrovai solo, alla Gemälde Haus, con una enorme Kassler Kotolette rosa davanti.

G.G.

CAPITOLO NUOVO DI UNA STORIA ANTICA

Pinot di Pinot®

Solo Pinot e il meglio dei Pinot

Dalla selezione dei migliori Pinot d'Italia, abbiamo creato Pinot di Pinot, un grande vino secco, completo ed equilibrato, come vuole la più alta enologia mondiale.

Un grande vino secco come Pinot di Pinot poteva nascere solo da uve Pinot. Ma non basta. Abbiamo scelto la terra, il clima, le uve migliori delle vigne più esclusive, coltivate con passione dagli uomini più capaci nelle zone più prestigiose.

Il risultato fu esaltante e mancava solo il nome per definire questo Pinot, "cuvée" dei migliori Pinot d'Italia: Pinot di Pinot.

Un vino che fonde ed esalta le virtù dei Pinot della bella Italia dei vini.

F.lli Gancia & C.

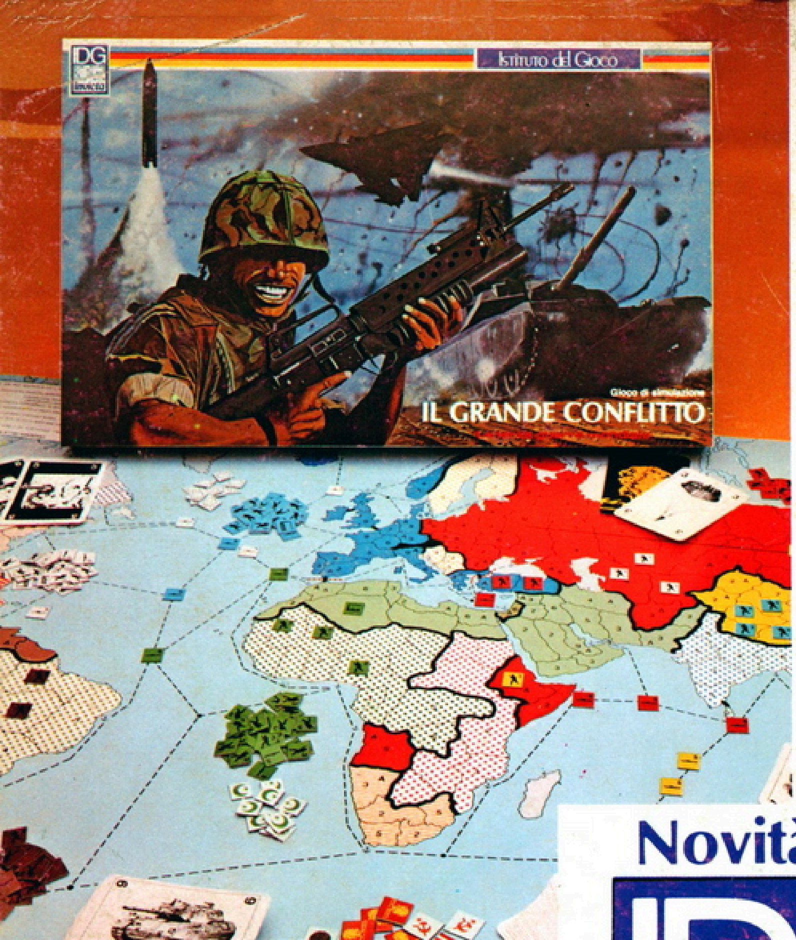
Vino spumante secco adatto ad ogni occasione, sia come aperitivo che a tavola, in accompagnamento a qualsiasi portata.



da Casa Gancia, maestri vinificatori dal 1850

® Marchio registrato


LAVAZZA
quel gusto a cui si pensa quando si dice
"un buon caffè".
ARMANDO TESTA SPA



IL GRANDE CONFLITTO Gioco di simulazione per 4-6 giocatori che descrive l'esplosione di una guerra in un mondo che, entro pochi anni potrebbe essere il nostro. Spetta a voi amministrare gli elementi economici, geopolitici, diplomatici e strategici di quello che le generazioni future chiameranno: IL GRANDE CONFLITTO. L. 25.000



PLOP Gioco strategico per 2 scacchisti spiritosi. Il cavallo Bianco muove per primo per sfuggire al "matto" del cavallo Nero. Ad ogni mossa i cavalli lasciano un... "Plop". Vince il giocatore che fa il miglior uso della propria scorta di "Plops". L. 18.000

Novità 1982

IDG Invicta

PROPOSTE INTELLIGENTI PER IL TEMPO LIBERO



BASKET
Gioco di simulazione realizzato in collaborazione con la Lega Società Pallacanestro Serie A. Guida i tuoi uomini dalla panchina: "Difesa zona!" "Pressing a tutto campo!" "Forza con il contropiede" "il 10 è in lunetta per i tiri liberi; se segna abbiamo vinto!" L. 19.000



TOP-SECRET Gioco strategico di simulazione bellica per 2-4 giocatori. I giocatori, assunto il comando di un ipotetico Paese, dirigono le operazioni economico - militari conducendo una battaglia per la vittoria della partita. L. 39.000